月刊コインジャーナル 1月号　平成7年12月30日発行（昭和56年11月24日 第3種郵便物認可）第21巻 第1号 通巻241号 毎月30日発行

月刊コインジャーナル

The Coin Op. Journal

新春特集
「'96新春座談会〜'95年の回顧と'96年の展望〜」
「'95ベストインカム大賞」発表
特集
「第8回ゲーム懸賞論文」入選作発表
アジアの挑戦④ 韓国
全国各地〝ゲームの日〟イベント繚乱
アミューズメントは我が天職(19)
(株)サンセイブ・エンターティメント 曽我榮蔵社長

1
JANUARY 1996

今月の表紙　スカルファング　データイースト(株)

1996年、メダルゲームは、もっと大きな役割を担うことになると思う。にんげんの心に、喜びと活力を与えること。未来へ向けて、にんげんとテクノロジーのもっといい関係を提案していくこと。コミュニケーションの新しい形をつくっていくこと。そんな新しい生活意識がメダルゲームに、どんどん集まってきています。シグマは受信します。シグマは発信します。皆様の新しいビジネスへのヒントとノウハウを、目からウロコが落ちるほどの鮮度でお届けしたい。新しいシグマは、メダルゲームメーカーの枠におさまらない、情報発信体になります。どうぞ、お役立てください。

sigma®

株式会社 シグマ

本社販売本部東日本販売部　〒150 東京都渋谷区東3-14-15 MOビル　TEL.(03)3486-5751 FAX.(03)3486-5770
東日本販売部札幌営業所　〒060 札幌市北区北七条西2-6 37山京ビル422号　TEL.(011)728-3341 FAX.(011)728-3343
西日本販売部大阪営業所　〒532 大阪市淀川区西中島3-12-15 第5新大阪ビル506号　TEL.(06)302-2239 FAX.(06)302-1332
西日本販売部福岡営業所　〒812 福岡市博多区博多駅東3-11-14 博多第3ムカヰビル304号　TEL.(092)482-2421 FAX.(092)482-2442
名古屋営業所を新設いたしました
西日本販売部名古屋営業所　〒465 名古屋市名東区上社2-210 北村第二ビルディング 4F-B号室　TEL.(052)779-0921 FAX.(052)779-0923

© 1996. sigma, INC. All rights reserved

BALLY'S ORIGINAL SLOT MACHINE

謹賀新年

旧年中は、格別のお引き立てを頂き誠に有難うございました。
本年も弊社製品を倍旧のご愛顧賜わりますよう、
お願い申し上げますと共に、
皆様方のより一層の発展をお祈り致します。

平成八年元旦

RED EMPEROR

レッド・エンペラー

ロケーションをゴージャスに演出する
バーリーのオリジナルマシン!!

5コイン 5ライン

SIZE: W570mm/D540mm/H1160mm

Bally
BALLY SERVICE, CO®

BALLY バーリーサービス株式会社

大阪本社：〒542 大阪市中央区高津2-7-3 TEL. 06-213-5255 FAX. 06-211-7375
東京支社：〒106 東京都港区東麻布3-8-10 TEL. 03-3582-0857 FAX. 03-3582-4735

KONAMI

ビデオゲーム

真夜中のハイウェイを、すり抜ける風になる。

ミッドナイトラン ～ロードファイター2～

MIDNIGHT RUN
ROAD FIGHTER®2

TM

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

■リアルなマシン、実在に近いコースと風景。ディテールにまでこだわったハイクオリティなＣＧ画面
■次々と迫ってくる一般車の群。その間をすり抜けるようにして追い越す。緊張感がみなぎり「本物のハイスピードドライビング」を体験可能
■コンテナトレーラーや観光バス、バイク、夜景のきれいな臨海地区。これまでにない見近さとリアルさを併せ持つグラフィックに、プレイヤーの感情移入度ＵＰ
■新設計シフトスイッチの採用により、ゲームプレイ中でも随時ＡＴ／ＭＴのシフト切り替えが可能

仕様
●本体寸法：1，435（W）×1，467（D）×1，933（H）mm
●本体重量：260kg　●使用電源：ＡＣ100Ｖ±10%（50／60Hz）
●消費電力：約220W　●金庫容量（100円硬貨）：3，500枚
※記載されている製品の仕様・内容は、予告なしに変更する場合がございます。ご了承下さい。

デラックスタイプもあります。

仕様
●本体寸法：1,146（W）×2,383（D）×1,878（H）mm
●本体重量：230kg
●使用電源：ＡＣ100Ｖ
●消費電力：約260W
※記載されている製品の仕様・内容は、予告なしに変更する場合がございます。ご了承下さい。

SPATIALIZER® 3D Stereo

PORTIONS OF THIS PRODUCT MANUFACTURED UNDER A LICENSE FROM DESPER PRODUCTS, INC. SPATIALIZER® AND THE CIRCLE-IN-SQUARE DEVICE ARE TRADEMARKS OWNED BY DESPER PRODUCTS, INC.

社	〒105	東京都港区虎ノ門4-3-1	TEL 03-3432-5787		
京支店	〒101	東京都千代田区神田神保町3-25	TEL 03-3264-5678		
阪支店	〒530	大阪市北区西天満4-15-10	TEL 06-364-0077		
古屋支店	〒450	名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL 052-562-4567		
幌営業所	〒060	札幌市中央区北1条西5-2-9	TEL 011-232-3778		
台営業所	〒980	仙台市青葉区本町2－17－27	TEL 022-264-1345		
沢営業所	〒920	石川県金沢市尾山町2－17	TEL 0762-35-2345		
島営業所	〒730	広島市中区大手町2－7－10	TEL 082-245-3456		
松営業所	〒760	香川県高松市番町1－1－5	TEL 0878-22-8801		

福岡営業所	〒810	福岡市中央区天神2－8－30	TEL 092-715-2367		
東京サービスセンター	〒101	東京都千代田区神田神保町3-25	TEL 03-3234-8768		
大阪サービスセンター	〒561	大阪府豊中市庄内栄町4-23-18	TEL 06-334-0335		
名古屋サービスセンター	〒450	名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL 052-562-1345		
札幌サービスセンター	〒060	札幌市中央区北1条西5-2-9	TEL 011-232-2322		
仙台サービスセンター	〒980	仙台市青葉区本町2-17-7	TEL 022-264-1315		
金沢サービスセンター	〒920	石川県金沢市尾山町2-17	TEL 0762-21-7080		
広島サービスセンター	〒730	広島市中区大手町2－7－10	TEL 082-245-4466		
福岡サービスセンター	〒810	福岡市中央区天神2-8-30	TEL 092-715-8100		

ビデオゲーム

KONAMI

沙羅曼蛇®2

サラマンダ2

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

人類の命運を懸けて
新たな超時空バトルの
火ぶたが切られた

- 縦横混在シューティング
- シューティングファンには絶大な人気を誇る、名作「沙羅曼蛇」の第2弾
- 新攻撃システム「オプションジュート」（ため撃ちOK）により多彩な攻撃可能
- 2人同時プレイ、途中参加可能

※記載されている製品の仕様・内容は、予告なしに変更する場合がございます　ご了承下さい。

コナミ株式会社

KONAMI

天皇賞、日本ダービー等、芝の重賞レースをリアルに再現。

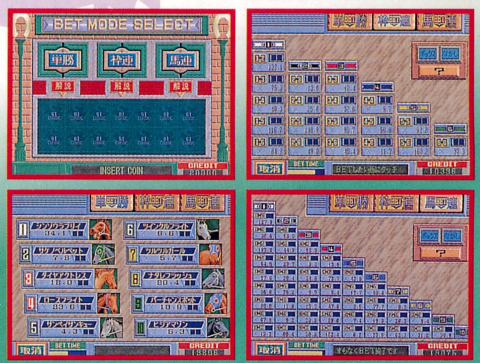
メダルゲーム

GI-Classic

ジーワンクラシック

■ＧⅠ・ＧⅡ・ＧⅢの芝レース（全100レース）をリアルに再現
■レースごとに条件が変化（出走頭数、距離、右回り左回り、内回り外回り）
■レースの距離に応じてスタート・ゴール位置が変化
■最大１０頭が出走

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



仕様

●本体寸法：5，245(W)×3，490(D)×1，942(H)mm
●本体重量：約2,700kg　●使用電源：ＡＣ100Ｖ
●消費電力：約4．8ｋＷ（定格）
※記載されている製品の仕様・内容は、予告なしに変更する場合がございます。ご了承下さい。

6分割システムはそのままにリニューアル。
カラー液晶モニターによるスロットゲーム導入で
ますますおもしろい！

メダルゲーム

プレジャーキャッスルⅡ

PLEASURE CASTLE II

TM

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

■エジプトをテーマに仕掛けや、デザインをリニューアル
■カラー液晶のスロットゲームを採用。ギャンブル性、リピート性アップ
■スロットでハズレてもボーナスに補充される「セービングシステム」（ハズレるほどストックのメダルは増加）を採用
■好評の分割システムはそのまま。設置、移動はスムーズに。6台で独立型に3台ずつで壁付け型にとレイアウトも自由自在

仕様

●本体寸法：1，885（W）×2，056（D）×1，935（H）mm
●本体重量：約650kg　●使用電源：ＡＣ100Ｖ
●消費電力：約720Ｗ（約120W×6）
※記載されている製品の仕様・内容は、予告なしに変更する場合がございます。ご了承下さい。

つぎは競輪がメダルゲームを熱くする。

メダルゲーム

ハイパー競輪

HYPER KEIRIN

TM

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

■８人同時プレイ可能
■選手は、実在するＳ級１班（日本競輪界の頂点）登録の５４人を使用
■コースのバンク（トラックの傾斜）、トラックを自在に走行する自転車、ラインごとの勝負によるレース展開など、本格的でリアル感抜群
■予想屋システム搭載
■斬新なデザイン、コンパクトな筐体

仕様

●本体寸法：2，500（W）×3，280（D）×1，995（H）mm
●本体重量：約1，300kg　●使用電源：ＡＣ100Ｖ
●消費電力：３ｋＷ
※記載されている製品の仕様・内容は、予告なしに変更する場合がございます。ご了承下さい。

KONAMI

コナミ株式会社

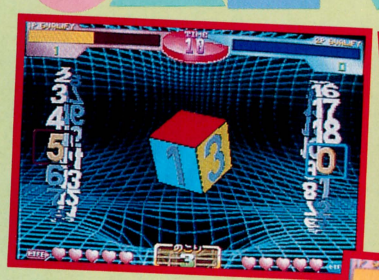
本　社	〒105	東京都港区虎ノ門4-3-1	TEL 03-3432-5787
東京支店	〒101	東京都千代田区神田神保町3-25	TEL 03-3264-5678
大阪支店	〒530	大阪市北区西天満4-15-10	TEL 06-364-0077
名古屋支店	〒450	名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL 052-562-4567
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北1条西5-2-9	TEL 011-232-3778
仙台営業所	〒980	仙台市青葉区本町2－17－27	TEL 022-264-1345
金沢営業所	〒920	石川県金沢市尾山町2－17	TEL 0762-35-2345
広島営業所	〒730	広島市中区大手町2－7－10	TEL 082-245-3456
高松営業所	〒760	香川県高松市番町1－1－5	TEL 0878-22-8801
福岡営業所	〒810	福岡市中央区天神2－8－30	TEL 092-715-2367
東京サービスセンター	〒101	東京都千代田区神田神保町3-25	TEL 03-3234-8768
大阪サービスセンター	〒561	大阪府豊中市庄内栄町4-23-18	TEL 06-334-0335
名古屋サービスセンター	〒450	名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL 052-562-1345
札幌サービスセンター	〒060	札幌市中央区北1条西5-2-9	TEL 011-232-2322
仙台サービスセンター	〒980	仙台市青葉区本町2-17-7	TEL 022-264-1315
金沢サービスセンター	〒920	石川県金沢市尾山町2-17	TEL 0762-21-7080
広島サービスセンター	〒730	広島市中区大手町2－7－10	TEL 082-245-4466
福岡サービスセンター	〒810	福岡市中央区天神2-8-30	TEL 092-715-8100

キャッチ・ザ・ハート

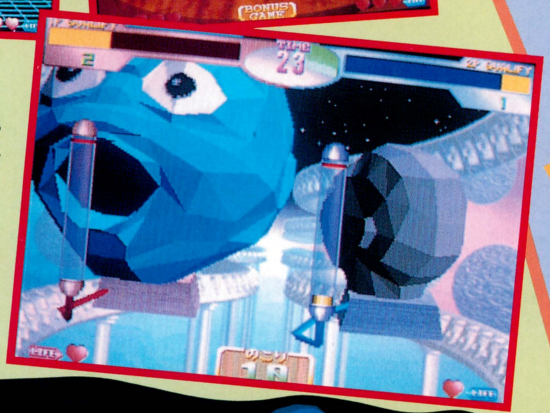
TAITO®

色々楽しい オムニバスゲーム

3D-CG映像使用のミニゲーム



●ゲームは全部で22種類。
（内ボーナスゲーム2種類）
●マップ上に設定されたミニゲームを一つずつクリアして12ゲームでゴール。



2人同時プレイ
コンティニュープレイ
途中参加可能

PHORISM™
フォリズム

乱入可能！

2P同時プレイ可

●ショット、ボムタイプの縦方向スクロールシューティングゲーム。
●ショットアイテムのチェンジや、迫力のハイパーボムなどがゲームを盛りあげます。

マニア必見のタテ画面シューティングゲーム

巨大要塞ボスを倒せ！

究極タイガーII

©TAITO CORPORATION 1995
ALL RIGHTS RESERVED
(ARCADE GAME ONLY)
PRODUCED BY TAKUMI CORPORATION

19インチタッチパネルで操作性、見やすさUP!

●「障害レース」や2ヵ所のゲートを使用し、短・中・長距離レースを実現！
●レース終了ごとに、入賞枚数の最も多かったプレイヤーをCCDカメラを通して、メインモニターに映し出す演出も用意。（撮影キャンセルボタン有。）
●無軌道走行、12レースごとに走行方向を右回り、左回りと反転。

■寸法／W4,900×D3,100×H2,225(mm)
■重量／1,800kg ■消費電力／MA×60A

"遊び"を超えた、迫力と興奮！

■梱包寸法／MAINCABINET（フィールド）：W3,700×D1,950×H1.050(mm) REAR CABINET（プロジェクター一式）：W2,550×D1,920×H1.400(mm)ROOF（プロジェクター上アンドン）：W1,300×D650×H2.250(mm) TERMINAL CABINET（一組2セット・計6ヶ）：W1,200×D920×H800(mm)

ウィニング・ギャロップ
Winning Gallop™

サザンクロスミステリー

大量メダルを積んだ船と4インチ液晶モニタースロットでプレイ意欲増進

■寸法/W1,660×D1,660×H2,010(mm)
■重量/460kg

カーニバルマンション

魔法使いのオババをやっつける爽快感と、景品がもらえるダブルのうれしさ。

■寸法/W885×D2,500×H2,186(mm)
■重量/275kg

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
© TAITO CORP.1995.

株式会社タイトー®
GM販売部：〒243-04神奈川県海老名市下今泉250 TEL(0462)35-9510 FAX(0462)35-9885
TG販売部：〒223神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL(045)593-7125 FAX(045)593-1251
本　　社：〒102東京都千代田区平河町2-5-3 TEL(03)3222-4808 FAX(03)3262-0299

TECMO

こいつはなまら面白い！

4連鎖5連鎖は当たり前！

ぐろ～んぐろぐろ™

筐体達もよろしく

ジ・ラ・イ・ヤ

消費電力：AC100V 50／60Hz　95W
サイズ：H 2,100×W 900×D 2,400
重　量：225 Kg

プロハンターDX2

消費電力：AC24V 100W以下
サイズ：H 1,782×W 670×D 535
外部電源仕様

フラッシュボール

消費電力：135 W
サイズ：H 1,800×W 700×D 580
重　量：95 Kg

テクモ株式会社

〒102　東京都千代田区九段北４－１－３３
アイボリービル１販売部
TEL.03-3222-7620／FAX.03-3222-7649

大阪支店　TEL.06-339-5136
名古屋営業所　TEL.052-953-8695
福岡営業所　TEL.092-452-6789

namco®

謹賀新年

本年もよろしくお願い申し上げます

平成八年元旦

ファンタジックプッシャーゲーム

Treasure Mountain™

トレジャーマウンテン™

専用台も
オプションであります。

デンジャラスバー

DANGEROUS BAR™

ド迫力！
パンチ力
測定ゲーム

たたかえ！メカゴジラ™

「ゴジラ」
プライズゲーム
第3弾！

75Øカプセル対応

©1995 TOHO CO., LTD.

ジャンボゴジラ™

あの「ゴジラ」が
定置式乗物に
なって登場！

©1995 TOHO CO., LTD.

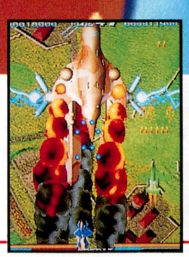
「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ

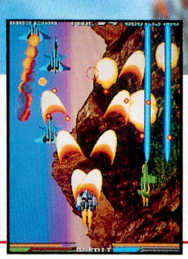
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。

本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部（東京）〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(3756)2311(大代)
（札幌）〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2　TEL 011(822)5002(代)
（名古屋）〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27　TEL 052(933)6305(代)
販売二部（大阪）〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511(代)
（福岡）〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24　TEL 092(474)5605(代)

©1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

SKULL FANG™





1996年…あの「空牙」が新システム"チェイス・シューティング"を引っ提げていよいよ登場!!

——スカルファング

©1996 DATA EAST CORP.

CG取り込みによるリアルなグラフィックの格闘ゲーム。

アベンジャーズ イン ギャラクティックストーム

MARVEL® COMICS

AVENGERS IN GALACTIC STORM™

必殺技の他に、お助けキャラの登場、協力プレイによる
対CPU戦等、新要素が数多く入っています。

©1996 DATA EAST CORP.

TM & ©1995, 96 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHT RESERVED.

DATA EAST™ データイースト株式会社

本　　社：〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17　☎(03)3220-8000代
〈コインオップ国内販売部直通/TEL(03)3220-8025 FAX(03)3220-8032〉
大阪営業所：〒550 大阪市西区京町堀2-14-22　☎(06) 448-8601

お問合せ・ご相談はこちら(営業部直通)へ!

©VIDEO SYSTEM 1995／すぎやま現象

今度は、わたしたちがお相手します。

大好評の通信対戦麻雀が総動画枚数1000枚を超えるフルアニメーションになって新登場!!

対戦麻雀 ファイナルロマンスR

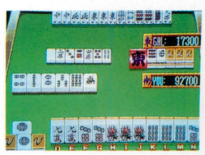
出演声優
西村ちなみ
こおろぎさとみ
草地章江
松井菜桜子
岩坪理江
白石文子
（登場順）

ニゴロ 256色を使用したハイクオリティ!「これぞアニメーション!!」

☆キャラクターデザインを手掛けたすぎやま現象自ら作画監督を担当./
☆原画スタッフも実力派が集結./
☆1000枚を超える総動画枚数./
☆5人のキャラと次々と舞台を変えて対局./
☆各キャラは制服はもちろん、キャラによっては衣装を変えて挑戦してくる./
☆人気声優が各キャラの声を担当./

高インカムを呼ぶ対戦設置!麻雀画面もリニューアル!

☆一層見やすくなった麻雀画面./
☆アイテム一新の1P（シングル）モード./
☆更に熱くなった対戦モード./



今回も基板1枚で2台筐体稼働のハイブリッド仕様!

☆それぞれがシングル稼働も可能な「対戦＆シングルプレイマルチシステム」

SYSTEM 1 VIDEO SYSTEM ビデオシステム株式会社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358㈹ FAX.075(723)0368

キャラクターデザイン／すぎやま現象

virtua Bowling

バーチャ ボウリング

オペレーター待望の
本格派ボウリングゲーム
颯爽とデビュー!!

フレームを追うごとに熱くなる!

●1月発売予定

●ノーマルゲーム&スペシャルステージ15面

●通信で1~4Pプレイ可能

●トラックボール&ジョイスティックの2タイプ

株式会社アルタ

〒168 東京都杉並区久我山 2-1-2
TEL 03-5346-2331㈹ FAX 03-5346-2282

ALTA CO.,LTD

全開最速

※画面写真は開発中のものです。

迫力、興奮、スリル、全てを兼ね備えたノンストップ・ハイスピード公道レース。
トリフトを駆使してコーナーをクリアしろ！どのマシンを選ぶかによって攻略法が異なるぞ。
さらに、何といっても目玉は“裏道”。どんな道かは行って見なければ解らない。ゴールまでのコースは様々に変化するぞ。
アクセルワーク、ブレーキポイント、細心の操作で走り抜けろ。

近日登場

Over Top

TM

©SNK/ADK 1996

- ●3Dコンピュータ・グラフィックを加工したマシンが疾走します。
- ●8台のマシンから自由に選択。
- ●裏道を探し出すことでゴールまでのコースは変化します。
- ●ややこしいギア・チェンジはありません。
- ●コースは全部で7ステージ。

NEO GEO TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

NEOGEOはSNKの商標です。

SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ

本　社	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)3311（大代表）
大阪販売	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)5588　FAX.06(338)9506
東京支店販売	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8（第紀尾井町ビル）	TEL.03(5275)2737　FAX.03(3222)7422
札幌支店	〒065	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364　FAX.011(731)6446
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191　FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465	愛知県名古屋市名東区藤前町3001	TEL.052(702)8522　FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在	〒731-01	広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4	TEL.082(871)8317　FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在	〒760	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.0878(23)3371　FAX.0878(23)0920
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156　FAX.092(413)8740

18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.　PHONE.06(339)5577　FAX.06(338)7175

ADK 株式会社エーディーケイ

〒362　埼玉県上尾市愛宕3-2-15
TEL.048-775-2412 FAX.048-775-2198

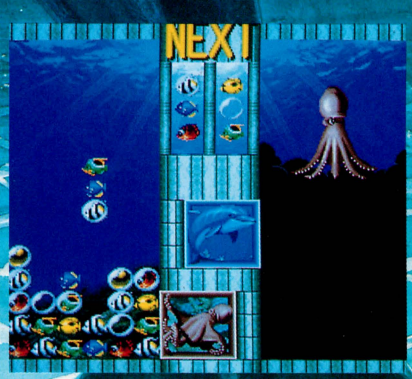
AQUARIUM

アクアリウム

好評発売中

熱帯魚ブームがロケーションにも上陸！

色鮮やかな熱帯魚がプレイヤーの頭脳を直撃するパズルゲームのニューウェーヴ



©EXCELLENT SYSTEM

開発元 株式会社エクセレントシステム
〒164 東京都中野区弥生町4-34-8 東京インテックスビル5F TEL 03-5385-6730 FAX 03-5385-6740

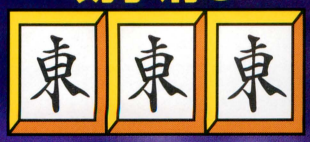
METRO

攻略すること火の如し

あの"牌砦"がパワーアップ！
今度の牌砦は手ごわいぞ!!

- 視点切り替えボタン搭載！
  山を動かし牌を探せ！
- 並べて消すか、揃えるか
  あとはあなたの腕しだい

刻子消し（コウツ）



同じ絵柄を3枚

順子消し（シュンツ）

順番に3枚

DAITORIDE

大牌志

知力とカンを研ぎ澄ませ！

消される前に消してやれ！

どれを取るかで運命が決まる。

株式会社メトロ
〒533 大阪市東淀川区東中島1丁目17-18 新大阪ビル東館
TEL 06(370)3790　FAX 06(370)3793

これからの注目株 ABLE ブランド

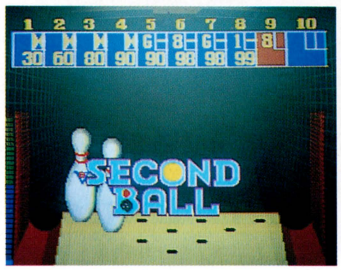
今、話題のアミューズメントマシン！

リアルシミュレーション ボウリングゲーム

PRO BOWL

(プロボウル)

好評発売中



お子様からお年寄りまで
体汗、体汗、また体汗!!

レストラン、ホテル、旅館、スナック、ゲームセンター、デパート、スーパー、ショッピングセンター、遊園地など設置先を選びません。
日本国中の様々なロケーションで活躍が期待される新型ゲームです!!

価格破壊の **この安価!!**

OP価格 ¥820,000

SIZE(mm)
H1800/W700/D2780
〒95-5101

●実用新案(手投げボウリング装置)実願平4-67148　●製造発売元／㈱エイブルコーポレーション

今、ロケーションでインカム抜群！

NEW FLASH CHANCE

ニュー・フラッシュ・チャンス

オペレーターの皆様のご要望に応え、
ザ・フラッシュ・チャンスが
更にパワーアップ!
売り上げも倍々増!!

景品収納もぐーんと大きく!
楽々交換!
人手要らずのニューバージョン!

デザインは更に洗練!!

登録実用新案
7-3006611

〈仕様〉
本体サイズ：W800×D750×H1.800mm
使用景品サイズ：W110×D70×H150mm

ニュー・フラッシュ・チャンスお買い上げの方にはザ・フラッシュ・チャンスを下取り致します。

製造・総発売元：㈱エイブルコーポレーション

近日発売

BIG FLASH CHANCE

ビッグ・フラッシュ・チャンス

クレーン機では取れない景品を入れて下さい！
現在、高インカム更新中!!

景品の入れ換えは前面からワンタッチ。女性でも楽々作業できます。

登録実用新案
7-3006611

OP価格
¥920,000

本体サイズ：W1.360×D1.000×H1.930mm
製造・総発売元：㈱エイブルコーポレーション

好評発売中

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061㈹ FAX 03(3986)5180

時代を変える！　ロケを変える!!

謹賀新年

弊社では平成８年１月14日(日)～1月17日(水)の4日間の日程で恒例の”エイブル サンクスツアー イン サイパン”を実施いたします。
つきましては、その間を臨時休業とさせていただきます。
皆様には何かとご不便をおかけいたしますが、何卒ご容赦くださいますようお願い申し上げます。

平成八年元旦
㈱エイブルコーポレーション

期待のニューマシン遂に登場！

パチンコゲームの決定版

DUNK ダンク フィーバー FEVER

盤面いろいろ楽しさ満点!!

SHOOT

●フィーバービーチ　●ミスパチプロ　●黄門ちゃま2　●バトルヒーロー

●製造元：武蔵工業㈱　〈仕様〉本体サイズ：W670×D525×H1.785mm

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061㈹　FAX 03(3986)5180

先取りするニュー感覚……ABLE

話題のアミューズメントマシン

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

超次元感覚の
ハイスピードロボットバトル!
…今、新たなる旋風の予感。

㈱セガ・エンタープライゼス
寸法：W1,632/D1,640/H1,775mm
本体重量：約470kg 消費電力：1,200W PAT PEND

マンクスTT
MANX TT Super Bike

伝統と興奮のスーパーバイクレースを
モチーフに、技術を駆使した
最新作が登場。

DXタイプ

㈱セガ・エンタープライゼス
寸法：W1,225/D2,520/H2,070mm
本体重量：約380kg PAT PEND

DIRT DASH™
ダートダッシュ

NEWオフロード
レーシングゲーム
システム・スーパー22搭載!!

DXタイプ

©㈱ナムコ
寸法：W1,150/D2,795/H2,200mm 本体重量：410kg 消費電力：830W

ミッドナイトラン ～ロードファイター2～
MIDNIGHT RUN™
ROAD FIGHTER.2
© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

真夜中の
ハイウェイを、
すり抜ける
風になる。

コナミ㈱
寸法：W1,146/D2,383/H1,878mm
本体重量：230kg 消費電力：約400W

SEGA セガ プライズコーナー

スーパーホース タペストリー
©AVANTI

バーチャファイター
コレクション Ver.2
©SEGA 1993, 1994

魔法騎士(マジックナイト)レイアース メモリアルセット
©CLAMP・講談社・読売テレビ・電通・TMS

じゃんぼ ぷよぷよ
© COMPILE

SEGA PRIZE COLLECTION

© The Walt Disney Company

3月発売予定

- ディズニーキャラクター クロックシリーズ1
- ミニーマウス ステーショナリー
- ドナルドダック ピクニックセット
- TOY STORY バラエティーセット

4月発売予定

- ミッキーマウス
- ライオン・キング ウッドアソート
- ディズニーキャラクター デスクアクセサリーセット
- ピーターパン キャニスターセット
- 7人のこびと ホーム雑貨セット

5月発売予定

- ミッキーマウス ミニリュック
- ディズニーキャラクター バラエティセット
- 不思議の国のアリス テーブルウェアセット
- ダンボ

6月発売予定

- ミッキーマウス タオル
- ドナルドダック Tシャツ
- グーフィー サマーグッズ
- ディズニーキャラクター クロックシリーズ2
- ディズニーキャラクター ウォッチシリーズ1
- 7人のこびと

本商品はウォルト・ディズニーエンタープライズ株式会社との契約により、ディズニーの著作権を使用して株式会社セガ・エンタープライゼスが製造したものです。

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061代 FAX 03(3986)5180

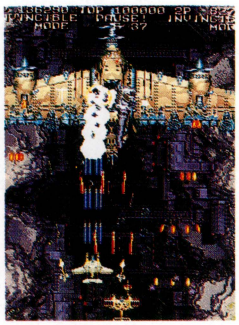
オペレーターの身になって、時代を

人気の最新ビデオゲームが勢揃い！

BATTLE GAREGGA
バトル ガレッガ

自ら生み出した兵器を その手で葬り去れ！

連射！ 破壊！ 快感！
ゲームシーンを圧巻する
超シューティング！



※画面は開発中のものです。

©EIGHTING ©1996 RAIZING

㈱エイティング／㈱ライジング

大牌necro
だいとりで

あの牌砦がパワーアップ！ 今度の牌砦は手ごわいぞ！

★視点切り替えボタンで山を動かし牌を探せ！

★並べて消すか、揃えるか… あとはあなたの腕次第。

㈱メトロ

Dungeons & Dragons SHADOW OVER MYSTARA™
ダンジョンズ アンド ドラゴンズ　シャドー オーバー ミスタラ

㈱カプコン

冒険はまだ終わらない。

壮大なイマジネーションが生み出す
アクションRPGの傑作が
ストーリーも新たに旅立つ。

●4人同時プレイもOK!

※画面は開発中のものです。

DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA and the TSR logo are trademarks of TSR, INC. and used under licence. © 1996 TSR, INC. All Rights Reserved. © 1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.

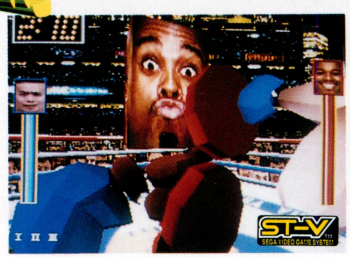
SEGA SPORTS FUNKY HEAD BOXERS
ファンキーヘッドボクサーズ

㈱セガ・エンタープライゼス
©SEGA 1995

相手を殴った瞬間、
キャラクターの顔が派手に変形！

コミカルな キャラクターの リアルファイト!!

トリッキーなアクションプレイで
ボクシングの面白さを表現。



BANPRESTO バンプレストコーナー

セーラームーン スーパーズ ひな飾りセット
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

スーパードンキーコング スリッパ
©Nintendo

すーぱーなぞぷよ 風船ぬいぐるみ
©COMPILE

コンビニキャッチャー とりほうだい™

インカム最高！ 超強力次世代プライズ機

TV・CMで人気沸騰。
押すな押すなの大人気！
この1台がお店を変える！

本体サイズ：W1,680×D1,040×H1,940mm　景品吊り下げ個数：230個
製造・総発売元：㈱バンプレスト

ポスタードリーム 第2弾
同級生・同級生2
©エ・ル・フ

巷で超うわさの同級生、同級生2を B2ポスターにしてお届けします!!

大当たりは
噂の等身大ポスター

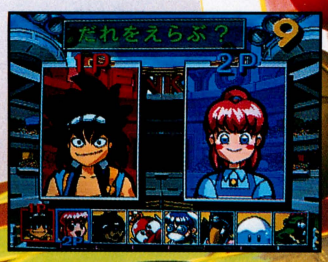
もちろんキャラクター交換は、
パネルを交換するだけの簡単さ！
発売元：アートプレスト
寸法W700/D500/H1,600mm

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061㈹　FAX 03(3986)5180

SPIシステム
第2弾!
好評発売中!!

SENKYU

戦球



連鎖解放記念!!

選択キャラクターは8ﾄ

乱入・対戦
バッチリO.K!

1人で戦球!

腕前判定モード搭載

※画面写真は開発中のものです。

SPIシステムとは
CPU性能が約2倍にUP（当社「雷電II」比）!
同時発色数も4倍にパワーアップ（当社「雷電II」比）!

©SEIBU KAIHATSU INC.,

◆総発売元
株式会社 日本システム
TEL 0422(21)3210

謹賀新年

新春を迎え平素のご厚情を深謝し
皆様のご多幸をお祈り申し上げます

平成八年元旦

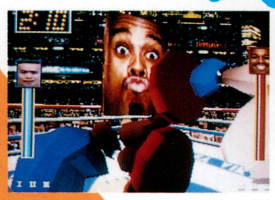
株式会社 アーバン・社員一同

VIRTUA ON CYBER TROOPERS™
バーチャロン

㈱セガ・エンタープライゼス

ST-V SEGA VIDEO GAME SYSTEM
ST-V
ニューマザーボードシステム

SEGA SPORTS FUNKY HEAD BOXERS™
ファンキーヘッドボクサーズ



㈱セガ・エンタープライゼス

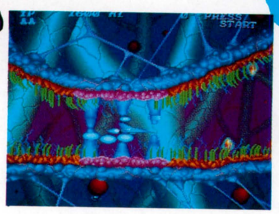
Dungeons & Dragons SHADOW OVER MYSTARA™

㈱カプコン

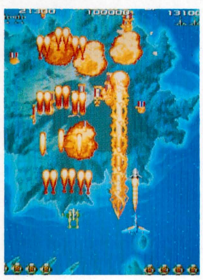
対戦麻雀 ファイナルロマンR

ビデオシステム㈱

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
コナミ㈱



19XX THE WAR AGAINST DESTINY™



㈱カプコン

ダートダッシュ
DIRT DASH™

© ㈱ナムコ

© ㈱ナムコ

TIME CRISIS™
タイムクライシス

SOUL EDGE™
ソウルエッジ

© ㈱ナムコ

バンプレスト㈱

㈱トーゴ

TETRIS PLUS™
テトリスプラス

㈱ジャレコ

MIDNIGHT RUN ROAD FIGHTER 2™
© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コナミ㈱

バンプレスト㈱ ©円谷プロ

50個入 OP価格@¥500未満

100個入 OP価格@¥500未満

5種類 各20個(100個)セット OP価格@¥500未満

株式会社 アーバン
〒171 東京都豊島区西池袋3-22-15 大林ビル4F
TEL03(3590)4151 FAX03(3590)0374

平成八年元旦

新年あけましておめでとうございます

今年も宜しくお願い致します。

アトラスの景品シリーズ

世界初!?コミックトランプ付き

とらんぷぽっけ

5アイテム 90個入　OP 価格￥31.000

リュックにポーチにコインパース

ぷっちーずのバッグがいっぱい!

5種 3タイプ 90個入　OP 価格￥31.000

お楽しみいぬフード付き世界の名犬

おあずけDOGくらん

6アイテム 90個入　OP 価格￥31.000

15パズルが遊べます。

ぱずるん動物園

5アイテム 90個入　OP 価格￥31.000

ATLUS 株式会社 アトラス
本社／〒162 東京都新宿区津久戸町 3-12 TEL 03-3235-7971(販売部直通) FAX 03-3235-4109

プリント倶楽部 vol.2

今度の"プリくら"は27の背景から
選べる!遊べる!貼れる!!

新発売 ウインターバージョン ROM

うなぎのぼり

今まで以上に必ずインカムが上がります!!

好きなジャンルから選んでくださいね♡

フレーム

ジョーク

メッセージ

●写真の内容は開発中のものです。

プリント倶楽部

オリジナルシール
プリンター

あると便利な
オプションパーツ

専用照明キット
暗い所でも高品位撮影!

専用カーテン
撮影がくっきり鮮明に!

専用台
これで小さなお子様もバッチリです!

ポストカード

16カットシール

別売
プリント倶楽部専用16分割シール
内容：ビデオプリント・カートリッジ、プリントペーパー

■仕様：W670 × D950 × H2.065mm 約153kg
AC100V 220W 20インチモニター

©ATLUS 1995

※写真のサンプルは開発中のものです

じゃんぽぷよぷよ
(合計50個入)OP価格@￥500未満です

魔法騎士レイアース メモリアルセット
(合計100個入)OP価格@￥500未満です

※その他数点の新キャラクターも追加されます

バーチャファイター コレクションVer.2
(合計81個入)OP価格@￥500未満です

バッドバツマル エマージェンシーセット
(合計88個入)OP価格@￥500未満です

ビタワン&ミミー マグカップ
(合計50個入)OP価格@￥500未満です

タマ&フレンズ OA(オーエー)グッズ
(合計88個入)OP価格@￥500未満です

ATLUS 株式会社 アトラス
本社／〒162 東京都新宿区津久戸町 3-12 TEL 03-3235-7971(販売部直通) FAX 03-3235-4109

ソウルエッジ

SOUL EDGE™

AMショー期待度No.1の
ファンタジー格闘ゲーム

©(株)ナムコ

タイムクライシス

TIME CRISIS™

ペダルアクション ガンシューティング

◀DXタイプ
(SDもあります)

W1.150×D2.170×
H2.180(mm)
©(株)ナムコ

ミッドナイトラン~ロードファイター2~

MIDNIGHT RUN™

ROAD FIGHTER® 2

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

真夜中のハイウェイを、すり抜ける風になる。

◀ツインタイプ
(50インチタイプもあります)

W1.435×D1.467×H1.933(mm)
コナミ(株)

19XX

THE WAR AGAINST DESTINY

ナインティーンダブルエックス

撃墜王爆進

© CAPCOM CO.,LTD.
1996 ALL RIGHTS RESERVED.

※画面は開発中のものです。

(株)カプコン

超次元感覚の
ハイ・スピードロボットバトル

電脳戦機

VIRTUAL ON™

CYBER TROOPERS

バーチャロン

W1.632×D1.640×H1.775(mm)

© SEGA 1995 (株)セガ・エンタープライゼス PAT.PEND.

GI Classic™

ジーワンクラシック

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

天皇賞、日本ダービー等、芝の重賞レースをリアルに再現。

W5.245×D3.490×H1.942(mm)
コナミ(株)

プリント倶楽部

くらぶ

© ATLUS 1995 TM

制服向上委員会公認
オリジナルシールプリンター

新発売

ウインターバージョン
ROM

今度の"プリくら"は27の背景から
選べる!遊べる!貼れる!!

カンタン操作で
シールがすぐできます。

W670×D950×H2.065(mm)
AC100V 220W 約153Kg
(株)アトラス

沙羅曼蛇2™

サラマンダ

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

新たな超時空バトルの火ぶたが切られた

コナミ(株)

© PEANUTS CLUB CO.,LTD. (株)ピーナッツクラブ

50' Sジュークボックスラジオ II

5アイテム 55個入り サイズ約15cm OP価格@￥500未満

セーラームーンスーパーズ
ひな飾りセット

1月発売予定

(株)バンプレスト

合計100個入り

©武内 直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

OP価格￥30,000

© PEANUTS CLUB CO.,LTD. (株)ピーナッツクラブ

ドアピタン

8アイテム 100個入り サイズ約20~22cm OP価格￥30,000

メンソレータム
バスグッズ

1月発売予定

(株)バンプレスト

合計85個入り

ロート製薬株式会社

OP価格￥30,000

クレーンガレージ

Crane Garage

屋外環境から
クレーン機を
守ります。

W2.000×D1.120×H2.280(mm)
(アジャスターを含ます)
製造元:ユー・ミーコーポレーション
©SEGA やなせたかし フレーベル館・
TMS・NTV スチール製防錆屋外設置仕様

KyOwa

株式会社 共和レジャーシステム

本社/〒380 長野市若里南市1062-2 TEL026-227-1301(代) FAX026-227-8871
東京営業所/〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-1-8 バルビゾン8番館501 TEL03-3402-0621(代) FAX03-5474-8778

エム　ジー　エム

M·G·M

The President M·G·M
Osaka Tokyo Seoul
Las Vegas Hong Kong

M·G·Mセキュリティーライト＆チップ

日頃より、株式会社M·G·Mを御愛顧いただき誠に有難うございます。M·G·Mでは、皆様の店舗運営を健全でスムーズにはかどらせる為の製品＝セキュリティーライト＆チップを発売致しております。特殊加工されたチップをセキュリティーライトで照らすだけで、偽造チップを判別でき、尚且つ、店舗のチップ管理も万全になります。ライトのタイプも色々と揃っておりますので、お好みの製品をお申し付け下さい。詳細に関しましては、担当スタッフまでお気軽にお電話を頂ければ幸いです。今後とも、株式会社M·G·Mのカジノ製品をよろしくお願い致します。

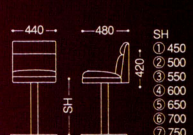
▲SC.001

▲SC.003

▲SC.002

NEWカジノチェアー好評発売中!!

※従来のカジノチェアーよりも素材・サイズ・色・柄等が更に充実し、お客様の選択の幅が増えました。本製品はお客様の御希望に応じて臨機応変な対応が出来ますので、担当スタッフまでお気軽に御相談ください。



■エム·ジー·エムでは、現在どこよりも有利な条件で中古テーブルの下取り·買い取り·販売を承っております。どうぞお気軽にご相談ください。

●経験と信頼のM·G·Mマークをお確かめのうえ、粗悪品·類似品にご注意ください。

M·G·M CO.,LTD.

カタログご請求ください

東京本社：〒150 渋谷区広尾2-1-15 マーキスヒロオ（営業部·貿易部·国際営業部·経理部·広告宣伝部） TEL 03-5467-5211(代) FAX 03-5467-5217
TOKYOショールーム：〒106 港区六本木3-8-23 ともビル1F TEL 03-3408-5311 FAX 03-3408-5120
大阪支店：〒532 大阪市淀川区宮原2-11-9 白鳳ビル1F TEL 06-393-7711(代) FAX 06-399-5235
HONG KONG BRANCH：1102A, 11/F, CENTURY SQUARE, 1-13 D'AGUILAR ST. CENTRAL, HONG KONG TEL 852-2536-9031 FAX 852-2536-9181
SEOUL BRANCH：156-7 SAM SUNG-DONG, KANG NAM-KU, SEOUL, KOREA. TEL 82-2-568-1711 FAX 82-2-568-1730
海外事務所：アメリカ ネバダ州 ラスベガス TEL 702-256-8631 FAX 702-256-4173

伊勢丹新宿店　銀座博品館　Bally バーリーサービス株 大阪本社　Bally バーリーサービス株 東京支社　東急ハンズ 各店　株式会社 フェイス

M·G·M製品は、左記の各社にて取り扱っております。

sigma® NEW PRODUCTS INFORMATION

THE DERBY MARK VI

ザ・ダービー・マークVI

メダルコーナーの新しい顔
「ザ・ダービーマークVI」に
エクステンド・ステーション新登場!!

1月中旬
発売予定

●1P用……OP価格　¥980,000
●2P用……OP価格 ¥1,780,000
●2P用＋台間貸出機……OP価格 ¥2,130,000

MECH SLOT

メカ スロット

新登場

人気のメカスロシリーズ最新作

MISS NINETEEN

ミス・ナインティーン

MECH. 4REEL WD 5CM007

SUMMER VACATION

サマー・バケーション

MECH. 5REEL WD 5LP007

★人気のフリーゲームがさらにエキサイティングに!
★派手なカラーリングがお客様をひきつけます。

●好評発売中!!　OP価格 ¥580,000

SUPER 8WAYS HD WD AWP

スーパー 8 ウェイズ HD WD AWP

好評のプログレッシブ・
システムに、
スーパー8ウェイズ
バージョンが初登場!!

世界初!!

バイ・ア・ペイ・タイプの、
プログレッシブ・システム
で新登場です。

新登場

●好評発売中!!
OP価格 ¥728,000

©1995 Sigma, Inc. All rights reserved

株式会社 シグマ

東日本販売部 販　売　課 〒150 東京都渋谷区東3-4-15　MOビル TEL.03-3486-5751(販売部直通) FAX.03-3486-5770
札幌営業所 〒060 札幌市北区北七条西2-6　山京ビル TEL.011-728-3341　FAX.011-728-3343
西日本販売部 大阪営業所 〒532 大阪市淀川区西中島3-12-15 第5新大阪ビル TEL.06-302-2239　FAX.06-302-1332
福岡営業所 〒812 福岡市博多区博多駅東3-11-14　博多第3ムカヰビル TEL.092-482-2421　FAX.092-482-2442
名古屋営業所 〒465 愛知県名古屋市名東区上社2-210　北村第2ビル TEL.052-779-0921　FAX.052-779-0923

★★★メダルゲームの開拓者★★★

NEW FRONTIER

ニューフロンティア・シリーズ

ニューフロンティアに19吋フラットモニターを採用した"19シリーズ"新登場!!

スーパーメッセージ機構搭載

特許

あらゆるメダル基板に対応し、メダル投入・払い出し及び各種トラブルを、モニターにリアルタイムに表示する新機構です。従来のメダル汎用筐体の欠点を全てクリアーする事に成功しました。

マシンガンタイプ採用

メダル投入口はラクラク連続投入が可能になった、マシンガンタイプを採用しました。

2WAY方式採用

ベンチタイプで初めて2WAY機構を採用。
(オプション)

共通仕様　<本体>H1,000×W500×D620(mm)
<専用台>H600×W700×D600(mm)

特長

スーパーメッセージ機能

高性能・簡便型・経済的

高額紙幣対応両替機 MC-3100

好評発売中

明るく、目立つデザインにコンパクトがプラス!
音声アナウンス機能付!

- 『いらっしゃいませ』『ありがとうございました。金額をお確かめ下さい』『恐れ入りますがしばらくお待ち下さい』『お待たせ致しました。どうぞご利用下さい』・・・などの言葉が美声でプレイヤーに伝えます。

1万円	5千円	千　円	500円
↓	↓	↓	↓
100円×10枚			100円×5枚
＋	＋		
千円×9枚	千円×4枚		

サイズW415×D343×H1,520(mm)
重量約78kg／電源・電力AC100V ±10V, 50/60Hz

SUPER DISPENSER

スーパーディスペンサー

貴方のロケーションの強力な助っ人です!

特　徴

- 『いらっしゃいませ』『ボタンを押して下さい』『ありがとうございました』などの音声機能付き。
- 明るいデザインはお店で直に目につきます。選択ボタンも見やすく大型になりました。
- メダル払出口が大きくなり、グロスカップも楽々入ります。

サイズW460×D405×H1,570(mm)
重量100kg

製造開発販売元

株式会社 太陽自動機
TAIYO JIDOKI CO.,LTD.
〒134 東京都江戸川区東葛西5-46-3
TEL.03(5696)5511(代) FAX.03(5696)5515

販売代理店

株式会社 サン・ミューズ
sunmuse
〒134 東京都江戸川区東葛西6-1-4
セントラルアベニュー401
TEL. 03(5674)2662
FAX.03(5674)2660

FANTASY

PICCOLO

景品落としゲームの元祖に新星誕生！

ファンタジーシリーズに"ミニ"堂々登場！

1 親切設計でメンテも簡単!!

- 景品がこぼれ落ちないよう、景品面（カガミ面）を下げました。
- 景品落ち口にガードシャッターを設置。アーム動作中のみ開放するので、いたずらによるトラブルを阻止。チルトと連動しています。
- 景品は従来の円筒型カップはもとより、バラ菓子をそのまま利用することもできます。

2 便利な最新機能搭載!!

- 減速ギアモーターの破損やアーム位置のズレを自動的に補正する、"景品落としアーム自動補正機能"採用。（特許出願済）
- アームスピードの一定化を図る反転モーター採用。

3 幅広い客層にマッチング!!

- SCロケにもぴったりなカラフルなカラーリング、斬新なデザインは各層のプレイヤーにアピールします。
- 小さな子供にもプレイできる様に、コンパネの高さを70cmに設定。

4 場所を選ばないコンパクト設計!!

- 間口の狭いロケーションにも楽々搬入出ができます。（ドーム、脚の取り外しにより60cm巾まで可）

サイズ：W1030×D1030×H950mm　重量：85kg

OPTION

専用台をオプションで御用意しております。

専用台を利用しますとコンパネ部がゼックス、フィーアと同じ90cmの高さになります。省スペースで設置場所を選びません。（専用台高さ350mm）

お問い合わせは

岐阜特機株式会社

岐阜市大菅2丁目78-2

TEL.058-251-0861 FAX.058-253-7109

究極の本格派!

定番機種プライズマシンを独自の発想で新しく誕生させたシリーズ!!

Fantasyシリーズ

特長

景品落しアーム自動補正機能付
(特許出願済)

景品自動供給機能付
(実用新案出願中)

コンピューター制御による様々な新機能が実現!

反転モーター使用により、アームスピードが一定化!

部品の共通化を図る事により、長期使用が可能!

移動用キャスター・固定用アジャスターにより、設定・移動を容易に!

高級感溢れるデザインだから、どんなロケにも対応!

アクリル系ビニール樹脂を熱処理した、コンパネ成型により高級感を確立!

ファンタジー ゼックス 6人用
W1,804×D1,804×H1,200(mm)

FANTASY SECHS

コンパクトなボディで効率の良い収益率!

SECHSの機能をそのまま受け継いだ、場所取らないスリムな4人用!!

ファンタジー フィーア 4人用
W1,424×D1,440×H1,200(mm)

FANTASY VIER

36

音声も出て臨場感満点

はずれなしのプライズマシン ルーレット【36】に大興奮!!

スリーシックス

さらに楽しくなったNEWバージョン 颯爽と登場!!

はずれポイントが従来よりUPして プレイ欲、向上!!

前回の人が残した点数をクリアせずにそのまま使用!
保持している点数からどんどん加算されていきます。
得した気分になった上、GAME OVERがない為、
ついつい、何度も繰り返しプレイしてしまいます。
期待感と習慣性のWの魅力で高インカム確実!!

遊び方

- コインを入れスタートボタンでルーレットを始動させます。
- ストップボタンでルーレットを止めます。止まった数字は得点です。
- (36)大当り：景品が出てきます。
- その他の数字：得点が加算され合計得点が、36点で景品が出ます。

OP価格:￥216,000

仕様：W650×D450×H1,600(mm)
外部電源／75φカプセル100個収納
※製品では仕様が変わることがあります。

お問い合わせは

岐阜特機株式会社

岐阜市大菅2丁目78-2
TEL.058-251-0861 FAX.058-253-7109

フェイスのオリジナルPRIZE&GAME

GAME

人気沸騰！

CR-7®

CRデジパチの革命機 パチンコゲームになった。

いよいよ、大人気機種『CR黄門ちゃま』も登場！

バーラーの興奮が、街にとびだす。

- パチンコゲームのイメージ革命！
- 店頭でファンの目をくぎづけ！
- 設置場所を選ばない省スペースタイプ！

※写真はSANKYOのフィーバーウォーズです。
寸法1840(H)×635(W)×500(D)mm

©FACE

インカム更新中！

はっぴー HAPPY! 七福神®

すごろく(+ルーレット)ゲーム

最高で楽しい七福神からのケーションを盛り上げます。

「ねこすろ」に続く連続型ゲーム 第2弾

遊び方

1. コイン投入
2. サイコロがまわります。
3. 出た目の数だけ、コマが右回りに進みます。

●止まったコマが、
- ◆『七福神』のいずれかに止まったら大当り！景品が払い出されます。
- ◆『はずれ』に止まったら、ゲームオーバー。
- ◆『もう一回』に止まったら、リプレイになります。
- ◆『ルーレット』に止まったら、ルーレットゲームにチャレンジ！

●ルーレットゲームとは、
- ◆『ルーレット』に止まるとすごろくのルーレットが回転します。
- ◆『七福神』をねらって、ストップボタンを押してください。

●外形寸法：W600×D600×1600mm●重量：60kg●電源電圧：単相交流AC100 50/60Hz●消費電力：65W●景品容量：φ75 カプセル：100個

※デザイン・仕様を改良のため予告なく変更することがあります。※φ75カプセル重量により、上記の限りではありません。

夢いっぱいの宝・石・箱

クリスタルキャメル

新登場！

●外形寸法：W560×D599×1808mm●重量：57kg ●消費電力：65W●景品容量：最大80個

©ロームロード

ねこすろ®

日本全国で『ねこすろ』増殖中!!

店頭にピッタリサイズ!!

まねき猫ファミリー新アイテム続々開発中!!

外形寸法：
(W)650
(D)560
(H)1820mm

パワーアップ、スーパー大中華圏

FACE 株式会社フェイス

〒164東京都中野区弥生町1—9—8
TEL.03(3372)7766(代) FAX.03(3372)7855
TEL.03(3372)7676(AM販売部直通)

'96もハッピーインカムでスタート。

PRIZE

パチンコファンを釘づけ

パチンコグッズ第1弾
SANKYOの名機シリーズ

ぴったり 1/13 サイズ

21アイテム新登場!!

75φカプセル対応

パチキー

裏面には各機種データ掲載。

①フィーバー82B ②フィーバーゴールドⅠ ③フィーバーミラクルⅠ ④フィーバーレクサスⅤ ⑤フィーバーフラッシュⅠ ⑥フィーバースパークGP ⑦フィーバーマキシムEXⅢ(新メラ) ⑧フィーバーパワフルⅢ ⑨フィーバーキングⅡ ⑩フィーバーフェスティバルⅠ ⑪フィーバークィーンⅡ(新メラ) ⑫フィーバーウォーズⅠ ⑬フィーバーネプチューン ⑭フィーバービーチ ⑮ギャラクシーダイバー ⑯キングスター ⑰ロボスキーⅠ ⑱うちのポチⅠ ⑲モンスターⅠ ⑳ローリングマシンⅠ ㉑影丸Ⅰ

FEVER CLOCK パチンコ時計

パチンコグッズ第2弾

全7アイテム登場!!

1フィーバービーチ
2フィーバーネプチューン
3フィーバーウォーズⅠ
4うちのポチ
5影丸Ⅰ
6フィーバークィーンⅡ(新メラ)
7フィーバーパワフルⅡ

クレーン機対応専用パッケージ入

ぴったり 1/5 サイズ

サイズ75(W)×103(H)mm

©SANKYO

今年もこれで幸運・開運

おなじみの七福神がかわいいキャラクターになりました。

わしらの体長60mm

布袋さん　寿老人さん　福禄寿さん　弁天さん
毘沙門さん　大黒さん　恵比寿さん　宝船さん

ハッピー七福神が小さくなって新登場!!

わしらの体長約30mm

クリスタルキャメル等にもヒッタリ!

ディスプレイ台もご用意しました。

©FACE/©CHESS

ディスプレイ効果抜群!!

振動で目が光るから、ゲームの楽しさ倍増!!

フラッシュゴルバ

お散歩のおともに、夜の安全グッズにも!!

クレーン・スコープ・キーホルダータイプ

©FACE/©CHESS

アイテム充実、ご利用充実!

まねき猫ファミリー、18匹全員集合!!

招喜家

福太郎　千歳　大吉　金吉　昇吉　盛姫

嬉吉　勘吉　夢吉　繁姫　安吉　寿吉

叶家

寿次郎　千代　招運

勝造　願太　望

©FACE/©CHESS　※全てのカプセルに効能書がついています。※写真の中で、最終仕様と異なるものがあります。

大好評!!!
おなじみ<まねき猫ファミリー>

本体全長35mm 効能プレート付

キーホルダー

©FACE/©CHESS

価格表示のない景品の価格はOP価格@￥500未満です。

FACE 株式会社フェイス

〒164東京都中野区弥生町1—9—8
TEL.03(3372)7766(代) FAX.03(3372)7855
TEL.03(3372)7676(AM販売部直通)

HUMAN AMUSEMENT HUMAN

脳みそ全開マシン

禁断の脳みそチェック

Dr. ドクター 脳みそ NOH!

好評発売中

脳みそフル稼働の3ゲーム!
白熱の2プレイ対戦型!
あなたの脳年齢、そして未来は……
多目的脳チェックマシン、ここに登場!!

脳みそチアガール

思わず脳みそもとろける! ゲーム形式の「脳力テスト」
2プレイで熱中度倍増! 白熱の対戦型

●外形寸法：幅780mm×奥行き800mm×高さ1,900mm ●重量：約100Kg ●定格消費電力：75W ●料金設定：1プレイ200円、2プレイ300円(工場出荷時) ●プリント用紙：専用感熱ロール紙使用、カットサイズ60mm(1ロールあたり約310プレイ)

※仕様及び外観は改良のため予告なく変更することがあります。

複数参加型占い映像シアター

PSYCAVERN サイカバーン

●シアター感覚!
神秘性溢れる映像演出。
●今回新たに企画／開発した
オンディーヌ占星術を使用。
●4つの独立コンソールは各々任意の
占いジャンルを選択できます。

[占いジャンル]
恋 愛／仕 事／金 銭／SEX

●設置方法：ノックダウン方式による現地組立 ●外形寸法：幅3,600mm×奥行き3,200mm×高さ2,600mm ●カウンター：幅750mm×奥行き600mm×高さ1,200mm ●プレイ可能人数：4名(連結時8名) ●オペレーター：1名 ●外装：外装3面仕上げ ●プリント用紙：専用カット紙使用(A4)

※仕様及び外観は改良のため予告なく変更することがあります。

バーチャルサウンドホラー

グランディッシュの館

聴覚から訴えかける恐怖に、
性格診断を組み合わせた
人気アトラクション

「何があろうと、決して動かぬ事だ……」
古来より魔物が棲むという館で、
あなたはグランディッシュ公の忠告を
守り通す事が出来るのか!

●設置方法：ノックダウン方式による現地組立 ●外形寸法：幅3,520mm×奥行き3,150mm×高さ2,600mm ●プレイ可能人数：4名(連結時8名) ●オペレーター：1名 ●外装：外装2面仕上げ ●増設：2台連結可能 ●プリント用紙：専用カット紙使用(A4)

※仕様及び外観は改良のため予告なく変更することがあります。

Crystal Fortune ED

クリスタルフォーチューンED

大好評

あなたの全てをうつし出す!!
好評だった前作をリニューアル!!

■リアルロボット採用の占いマシン
■あのクリスタルフォーチューンが
バージョンアップ
■神秘のクリスタルボールが光る!! 光る!!

●外形寸法：幅860mm×奥行き880mm×高さ1,900mm ●重量：約100Kg ●消費電力：160W ●料金設定：1プレイ300円・2プレイ500円(工場出荷時) 設定金額はディップスイッチにて変更可能 ●プリント用紙：専用ロール紙使用、カットサイズA4(1ロールあたり約310プレイ)

※仕様及び外観は改良のため予告なく変更することがあります。

ヒューマン株式会社
HA営業部／本 社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
Tel. (0422)70-7000 Fax. (0422)70-7790

1996年 あけましておめでとうございます。
本年もヒューマンは、豊かなアミューズメントに邁進して参ります!!　よろしくお願い

新発売

FUNKY PUMP☆
ファンキーポンプ

プライズ／カーニバルの最終兵器!!

●SC店から大型店までPOPなカラーで
アイチャッチ抜群!

●プレイヤーの挑戦心をくすぐる
スポーツライクゲーム!

●制限時間内にポンプを押して
シリンダ内のカプセルを持ち上げろ!

●誰にでも簡単!
空気を入れる要領で景品をGET!

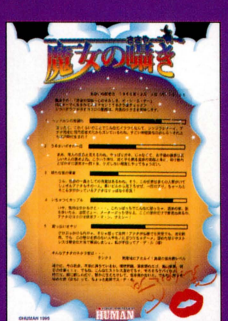
カプセル
100φ対応

●外形寸法：幅800mm×奥行き1,200mm×高さ2,000mm ●重量：約110Kg ●消費電力：100W ●料金設定：100/200円切り替え
※仕様及び外観は改良のため予告なく変更することがあります。

新発売

バーチャルラブトリップマシン
二人の愛を暴く

1～2名が3Dサウンドによるストーリーで様々な架空のシチュエーションを体験します。その際の心の動揺を検出し、隠れた人間性について判定を下す……というマシンです。



こんどは愛だ!!

ストーリーは豪華 全10タイプ内蔵!!

●欲求不満度チェック　●偽善度チェック
●愛情盛り上がり度チェック　●エッチ度チェック
●M度チェック　●浮気度チェック
●信頼度チェック　●ネクラ度チェック
●別れ危機度チェック　●愛情やさしさ度チェック

●外形寸法：幅1,080mm×奥行き1,200mm×高さ1,990mm ●重量：約110Kg ●消費電力：100W ●料金設定：1プレイ400円（工場出荷時）設定金額はディップスイッチにて変更可能 ●プリント用紙：専用ロール紙使用、カットサイズA4（1ロールあたり約260プレイ）
※仕様及び外観は改良のため予告なく変更することがあります。

HUMAN AMUSEMENT
HUMAN

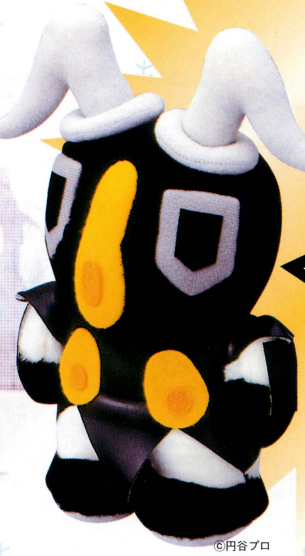
BANPRESTO

バンプレストは、
バンダイグループの一社です。

冬のメインアイテム決定版!!

究極のコレクションアイテム
大好評のうちに最終シリーズ!!

ウルトラ怪獣101 第10弾



シリーズ101体目はゼットンです。

©円谷プロ

SUPER スーパードンキーコング DONKEY KONG スリッパ

2個セット

©Nintendo

Mentholatum® バスグッズ

ロート製薬株式会社

寒い冬は暖かいお風呂がいちばん!

GO GO ACKMAN ゴーゴー アックマン

©バードスタジオ/集英社

©OSAMU HARADA

オサムグッズ　カーセット

©モンキー・パンチ/TMS・NTV

ルパン三世 吸盤付ぬいぐるみ

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

1996年バンプレストからのお年玉

PINGU™ ©1996 EDITOY/MBV

わくわくピングーマグカップ

美少女戦士セーラームーンSuperS

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

ひな飾りセット

シーズンだけの限定発売!!

売り切れ御免

パッケージもひな壇として使用できます。

アイデア勝負!! コンビニキャッチャーの新商品

ゴジラ ©1996東宝・東宝映画

ホース ©ザムス

全12種類

©SNK 1994

©COMPILE

すーぱーぷよぷよ宝石箱

発売元 株式会社 バンプレスト AM／PZ営業本部 〒111 東京都台東区駒形2-4-11 ヨシクニビル7F PHONE:03-3847-2861

BANPRESTO

バンプレストは、
バンダイグループの一社です。

スーパーマリオ ヨッシーアイランド

ぶんぐっず

TM. ©Nintendo

ぶんぐっずシリーズに新しい仲間が新登場!!

ペンシルパラダイス対応
えんぴつ全6種

ノートチャンス対応
ノート全8種

じゃんけんけしゴム対応
けしゴム全6種

ノートチャンス

汎用機

●仕様／幅470mm奥行450mm高さ1350mm消費電力30W

今年もバンプレストのニューマシンで高インカム!!

メダルゲーム機
ウルトラマン倶楽部

デッキーナンバーズ まいまい

大当たりは
90枚!!

©円谷プロ

●仕様／寸法　高さ1500×幅400×奥行き450mm

つかみどりらんど

カプセル・キャンディなど
お手持ちの景品が
そのまま使えます。
自分の手で景品を
つかみ取る画期的ゲーム機!
何が取れるか、お楽しみ。

※カプセル景品の直径は
φ75までです

●仕様／直径800mm高さ1380mm消費電力110W入力電力AC100V 50/60Hz

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

同級生（どうきゅうせい）

同級生（どうきゅうせい）2

elf ©エルフ　発売元：ARTPRESTO

話題独占

同級生シリーズ

絶賛発売中

コレクション性抜群!!

ポスタードリーム

CANCAN CLUB

●仕様／幅700mm奥行500mm高さ1600mm消費電力110W

●仕様／幅600mm奥行600mm高さ1590mm消費電力100W

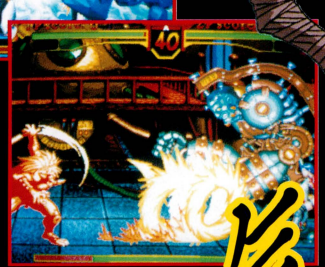
発売元　株式会社 バンプレスト　AM／PZ営業本部　〒111 東京都台東区駒形2-4-11　ヨシクニビル7F　PHONE:03-3847-2861

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

※バンプレストは、
バンダイグループの一社です。

協力型格闘ゲーム登場!!



氣をためて変身!!

氣をためる事により
変身して超必殺技炸裂！

「隠忍」
テレビ東京系で
放映中!!

隠忍
THE NINJA MASTER

©バンドラボックス
© BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN

[仕様]
8方向レバー／4ボタン／Wコンパネ／横画面
●2人協力プレイ、途中参加可能

発売元 株式会社バンプレスト 東京都台東区雷門2-16-9 〒111 VG事業部 PHONE:03-3847-5165

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは、
バンダイグループの一社です。

A HAPPY NEW WAVE

今年もバンウェーブは
新しい"波"を起こします。

バンウェーブは、
バンプレストグループの販売会社です。
バンプレストの商品は
すべて取り扱っております。

コンビニキャッチャー とりぼうだい™

今年の初出荷
まもなく!!
予約受付中

© NIPPON ANIMATION CO.,LTD. © 武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画 © Nintendo © COMPILE ©1995 東宝・東宝映画 © いがらしみきお/竹書房・テレビ東京・ADプロダクション © 石森プロ・東映 © 円谷プロ © 1995 EDITOY/MBV

CAN CAN CLUB

ポスタードリーム

同級生2　同級生　同級生2

爆発的
高インカム!!
同級生シリーズ

elf　発売元:ARTPRESTO

バンプレスト販売代理店

Banwave

株式会社バンウェーブ

本　　社　〒480-02　愛知県西春日井郡豊山町豊場字山方71番地の1
TEL.0568-28-5300　FAX.0568-28-2860
バンウェーブ東京　〒111　東京都台東区駒形2-4-11ヨシクニビル9F
TEL.03-3847-5300　FAX.03-3847-5200
バンウェーブ大阪　〒543　大阪府大阪市天王寺区寺田町2-7-17アワーハウスビル4F
TEL.06-775-1990　FAX.06-775-1925
バンウェーブ北陸　〒921　石川県金沢市東力4丁目1番ダイワレジデンス金沢ビル
TEL.0762-91-3262　FAX.0762-91-7586

業務拡張につき各営業所、営業社員募集中!
※くわしくは、各営業所までお問い合わせ下さい。

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは、
バンダイグループの一社です。

初夢は、ハピネットが高インカムをお届けします。

CANCANCLUB

同級生2
同級生
elf 発売元:ARTPRESTO

ぶんぐっず™

セーラームーンシリーズ

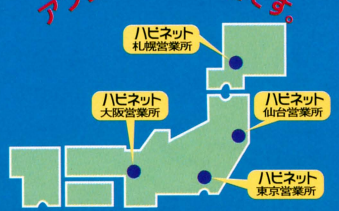
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

今年も、よろしくお願いします。

バンダイグループ販社
バンプレスト販売代理店

Happi net 夢マーケティング 株式会社ハピネット

アフターケアも万全です。



販売1チーム
東　京　〒130　東京都台東区駒形2-4-11ヨシクニビル4階
TEL.03-3847-6732 FAX.03-3847-6803
札　幌　〒003　札幌市白石区流通センター1-4-1大谷流通センター内
TEL.011-865-0247 FAX.011-862-29367
仙　台　〒983　仙台市宮城野区日の出町2-5-4
TEL.022-236-1351 FAX.022-238-2638

販売2チーム
大　阪　〒571　大阪府東大阪市楠根1-6-12
TEL.06-746-2936　FAX.06-746-9322

※九州地区のお客様につきましては大阪にお問い合わせ下さい。

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは
バンダイグループの一社です。

ア・ハッピーニューインカム

バンダイ、バンプレストグループ代理店

ム 夢中にさせる機器のご案内
設置から運営までをトータルにプロデュースして、高インカム

シ 商品の確かな選択
全国ネットで時代の流れをタイムリーにキャッチ！

キ 気がすむまで遊んでいただくために
「歓び」「感動」「満足」をおくり続けて20年の歴史

マ ますます面白いアミューズメントビジネス
機器等の販売・リース業でトップクラスの信頼と実績

ファミリーで楽しめるゲームコーナーを全国的に展開しています。

＊コーナー設置をご希望の方、お考えの方はご連絡ください。

お問い合わせ・ご相談は
バンダイグループ販社 ● 玩具・自動販売機・アミューズ機器販売及びリース

Maxim
株式会社マキシム

本社／東京都新宿区大久保1-7-26
東陽商事ビル 〒169
TEL.03-3204-7761 FAX.03-3204-7765

バースデイフラワーシルバーペンダント

好評発売中

120個 OP価格¥30,000

真サムライマスコット

©SNK 1994

発売中

OP価格¥30,000

キッズタワー

6台のカプセルベンダー機が1台に合体!!

省スペース設計

真サムライスピリッツシリーズ

大好評発売中!!

©SNK 1994

じゃりん子チエ マスコットキーチェーン

10cm 5種

発売中

©はるき悦巳/双葉社

200個 OP価格 ¥25,000

おっとっと つりゲーム

景品を釣り上げる新タイプのプライズマシン

「おっとっと」の知名度で集客力は抜群!!

●仕様
サイズ：W800×D1020×H1565mm
重量：80kg
使用電源：AC100V（50／60Hz）
消費電力：50W

OP価格 ¥298,000

©MORINAGA & CO.,LTD.

ハットトリックをねらえ! GO GO ゴーゴーストライカー

SC・店頭向け用メダル機

コンパクトな筐体

立体照光画面使用

●仕様
本体寸法/430mm(W)×375mm(D)×1300mm(H)(キャスター含む)
本体重量/約35kg
使用電源/AC100±10% 50/60Hz
〒91-50098
消費電力/約25W
メダル容量/650枚以上
(オーバーフロー部除く)
メダル寸法/φ25.25セント

11 YEARS
SERVING THE COMPUTER INDUSTRY
1984 1995
Leading the World of Multimedia and Entertainment

UEP SYSTEMS,INC. 株式会社 ウエップシステム

本社／〒160 東京都新宿区西新宿3丁目8番5号 TEL 03-3377-8711
TOKYO OFFICE:8-5,3-Chome,Nishi-Shinjuku-ku,Tokyo 160 Japan FAX 03-3377-1120

FAXインフォメーションサービス 03-3377-8747

あっ!!と驚く魔法の扉

新発売

マジカル ナイン ドアーズ

MAGICAL 9 DOORS

75φカプセル
65個収納

扉の向こうに何がある？
チャンスは3回
選んだドアに景品が
入っていれば大当り！

- W995×D765×H1,910mm
- 重量150kg
- AC 100V・150W
- 標準プレイ料金100～500円変更可（1～4プレイ）
- ペイアウト率調整可

対抗 やまのぼり競争

前進や後退をして一定時間内にゴールすると景品が払い出されます

- W1,135×D700×H1,810mm
- AC 100V・85VA
- 標準プレイ料金100円（1～4プレイ）

つかんでぽん

VS対戦タイプ
- W1,170×D1,000×H1860mm

宙に浮くピンポン玉をつかんでシュート！

一人用タイプ
- W665×D950×H1,700mm

KOMAYA
株式会社 こまや
TEL 078-412-2121(代) FAX 078-412-3851
〒658 神戸市東灘区魚崎南町6丁目10番4号

あけましておめでとうございます
干支の始まり子年から、心機一転ナビスで行こう。
一富士、二鷹、三ナビス!!

NAVIS

スタンドライト付きぬいぐるみ
ただいま勉強チュー!!
4種96個 34.500円

冬は静かに読書だチュー
シッポの先がライトで光る。
フレキシブルアームだから
自由に曲がる。

取るのに熱チュー。
もう夢チュー!

〈試作品〉

カワサキストリートセット 〈試作品〉

©カワサキモータースジャパン

ポロタオル
●シックなデザインの本格派タオル

6種100個 30.000円

あのトム&ジェリーが帰ってきたのです 映画必見。景品必獲。

トイレットペーパーカバーはセンサーで音楽が鳴ります。

〈試作品〉

TOM and JERRY THE MOVIE
ミュージックトイレットペーパーホルダー
&ティッシュボックスセット
4種 100個 36.000円

©1995 TURNER ENTERTAINMENT CO, ALL RIGHTS RESERVED.

ハンガータオル
●スナップ付きで
ハンガーにフィット

6種100個 33.000円

ラウンドタオル
●丸くて可愛い実用タオル
把手もついてどこでもお供

6種100個 33.000円

小型ポーチタイプDog

ジッパードッグ

5種 100個
29.000円
〈試作品〉

お年玉もポケットに入れちゃおう

ストリートファイターⅡV
ファイティングクロック

●ストⅡキャラクターが置き時計に！

5種100個
40.000円

©カプコン/グルーブ・タック・アミューズ・よみうりテレビ

好評につき、第4ロット重生産分入荷!!

HANSHIN Tigers テレフォン

絶賛発売中!!

1アイテム80個セット
OP価格@¥500未満

既存の住宅回線(プッシュ回線)に接続するだけで使用できる本物の電話です。

まったく新しい形の電話が遂に出現!! しかもアミューズメント価格でこの機能を実現!!

(リダイヤル機能、ポケベル呼び出し機能付き)

(技術規格適合認定番号　P95-0012-0)

©1995 タイガース

100φカプセル用景品

100個セット　30.000円

●高級感を選りすぐったハイグレードセット

パステル クォーツ

5種 100個

●お洒落なパステルカラーに注目。

ボールシリーズ ウォッチ

5種 100個

●盤面が各種球技の使用球のデザイン。

バラエティー SET

100個セット　30.000円

●お値うち小物がイッパイあります

DXアクセサリーセット

100個セット　25.000円

●金色の輝きが女心をくすぐる

企画製造
総発売元
NAVIS ナビス産業株式会社

本社：〒593　大阪府堺市草部119番3号
TEL.0722-72-5933 FAX.0722-72-5934

※価格表記のない商品はOP価格@¥500未満です。

NAVIS INDUSTRY CO.,LTD.
ナビス オリジナルタッグは品質保証と信頼の安心マークです。
自信をもってお勧めします。

謹賀新年

今年のアミューズは、旨さも量もビッグな味わいなのだ。

平成 天才バカボン

© フジオプロ／講談社／スタジオびえろ

NEW 発売中

●遂に登場。アナログクォーツ目覚まし時計。
天才バカボン目覚まし時計 OP価格 ¥32,000
10×12cm/4種/80個入り

●更に小さいキーホルダー
天才バカボンミニKH OP価格 ¥20,000
4cm/5種/200個入り

●ついつい楽しくなるバカボンのお弁当
天才バカボンランチセット OP価格 ¥30,000
18cm/10種/80個入り

●コンビニキャッチャーに最適
天才バカボンマスコット OP価格 ¥28,000
10cm/6種/200個入り

●ファスナーでつなげるミニクッション
天才バカボンつながるクッション OP価格 ¥30,000
25×25cm/5種/95個入り

●はっきりいって一番売れてます。
天才バカボンキーホルダー OP価格 ¥20,000
6.5cm/7種/200個入り

●テレビにポスターに今一番元気なキャラクターです。
天才バカボンベルボア OP価格 ¥30,000
18～22cm/6種/92個入り

AMUSE SELECTION '96

Special Goods News of This Month.
Selected by AMUSE Staff.

こだわりの高品質。

TOM and JERRY™ THE MOVIE

●アニメーションの可愛さをそのままぬいぐるみにしました。
トム＆ジェリーぬいぐるみ OP価格 ¥30,000
15～22cm/5種/90個入り

●デミタスカップと可愛いスプーンのセット
トム＆ジェリーミニマグ OP価格 ¥30,000
10×12cm/4種/90個入り

●ツインベルタイプのファンシーで人気No.1
トム＆ジェリー目覚し時計 OP価格 ¥30,000
10～22cm/4種/80個入り

人気の競馬シリーズ！

J-HORSE MASCOT

★ナイスネイチャ
★ヒシアマゾン
★ヤシマソブリン
★マーベラスクラウン
★ハギノリアルキング
★ワンダーパヒューム

●透明貯金箱に人気競馬がやってきた
J-ホースクリアバンク OP価格 ¥24,000
20cm/5種/80個入り

© AVANTI

J-ホースマスコットキーホルダー
OP価格 ¥30,000
10cm/6種/96個入り

放送決定！ '96年注目です

●キーホルダー専用機にお使いください。 © 水木プロ
ゲゲゲの鬼太郎キーホルダー OP価格 ¥20,000
6.5cm/6種/200個入り

●テレビ放映決定。ますます人気が上がります。
ゲゲゲの鬼太郎ぬいぐるみ OP価格 ¥30,000
16～22cm/6種/90個入り

こだわりの高品質。

AMUSEMENT
乗馬倶楽部
SINCE 1995

こだわりの逸品がここにあります。
最高の品質を追及した
究極のリアルタイプぬいぐるみ。
この商品は、特別企画の為
限定販売です。

乗馬倶楽部　OP価格 @￥500未満です
25cm/4種/70個入り

●アーリーアメリカン調親子のテディベア
パッチベア　OP価格 ¥30,000
20～25cm/6種/80個入り

NEW
発売中

●IC 泣き声付き人気ペットシリーズ。
世界の名犬　OP価格 ¥30,000
20cm/6種/75個入り

BiG
SIZE

大きめサイズ

●今年の干支。大小の特別アソート
マウスファミリーOP価格　¥30,000
15～25cm/5種/80個入り

●ぬいぐるみが帽子になった
アニマルキャップ　OP価格 ¥18,000
25～30cm/5種/60個入り

●親子サイズだからいろいろ使える
ワンワンファミリー　OP価格 ¥30,000
15～23cm/8種/80個入り

●びっくりどっきり子供付き
ママ＆キッズ　OP価格 ¥18,000
20～25cm/5種/60個入り

●ボリュームたっぷりのお得なぬいぐるみ
スィートキャロル　L　OP価格 ¥22,000
25cm/6種/60個入り

AMUSE SELECTION '96

Special Goods News of This Month.
Selected by AMUSE Staff.

高品質定番ぬいぐるみ。

撮影用の籠は商品には含まれません。ご了承ください。

●お花がかわいいSC向け定番人形
フラワープチドール　OP価格 ¥30,000
高さ約25cm/6種/85個入り

メッセージカード付き

ハートに心をこめて

●バレンタインに向けてメッセージタグ
メモリアルベア　OP価格 ¥30,000
20cm/6種/80個入り

●タオル地だから小さなお子様でも安心です。
ナチュラルストーリー　OP価格 ¥30,000
16～22cm/5種/90個入り

NEW
発売中

●ぜんまい式でコミカルに跳ねるぬいぐるみ
ぴょこたんず　OP価格 ¥30,000
18～22cm/7種/84個入り

**掲載商品の他お得な特別アソートや
限定商品が多数ございます。
お問い合わせください。**

**おまかせぬいぐるみアソート
キャラクターぬいぐるみアソート
各100個入り　¥15,000**

●物語のようなお花をもったかわいいうさぎ
カントリーラビット　OP価格 ¥30,000
20～25cm/7種/90個入り

●究極のリアルタイプぬいぐるみ
ジャングル王国　OP価格 ¥30,000
20cm/10種/90個入り

●素材が生きてるリアルタイプ
動物王国サバンナ　OP価格 ¥30,000
18～22cm/10種/100個入り

●リアルで可愛いぬいぐるみ。只今人気。
ファームビレッジ　OP価格 ¥30,000
16～22cm/10種/90個入り

AMUSE®
株式会社アミューズ
TEL.03-3802-8041
FAX.03-3802-8058
東京都荒川区東日暮里5-51-12 田中ビル4F

選べる豊富な商品群。

玩具雑貨

●ゲーム内容も増えて新パッケージで登場
ゲーム＆ウォッチ　OP価格 ¥30,000
15×20cm/20種/75個入り

●パッケージ入りプルバック走行車
スーパーレーサー　OP価格 ¥25,000
12cm/12種/96個入り

●このサイズでプルバック式ミニカー
メタルミニ＆ビートル　OP価格 ¥28,000
13cm/12種/96個入り

○ヘキサに映える高級時計＆キーホルダーセット
ゴールドコレクション　OP価格 ¥20,000
10cm/15種/5 0個入り

●クレーン機にもつかえる2タイプ12種
メタルキングフット OP価格 ¥28,000
長さ12cm/12種/96個入り

●スィートランドにお得なお菓子セット
となりのお菓子屋さんセット（L）OP価格 ¥30,000
4,500個入り

●ダイキャストプルバック
メモデルカースーパーカー　OP価格 @¥500未満です
長さ20cm/6種/72個入り

●小さいけどかわいいマスコット人気No.1
プチグルメマスコット　OP価格 ¥25,000
10cm/10種/150個入り

●懐かしのTVアニメの決定版
サンダーバードキーホルダー　OP価格 ¥22,000
6.5cm/4種/200個入り　© 東北新社

●アメリカンキャラクター
クリバンキャッツキーホルダー OP価格 ¥20,000
6.5cm/4種/200個入り　© B.KRIBAN

●いろいろ使える人気のマスコット
ウェルカムズーキーホルダー OP価格 ¥15,000
8～10cm/8種/144個入り

●ちょっと大きめラバーが人気の素材です。
パチンコラバーキーホルダーOP価格 ¥22,000
6cm/12種/120個入り

●ベーシックデザインが人気の秘密です。
サファリポーチ　OP価格 ¥30,000
16～19cm/15種/90個入り

AMUSE SELECTION '96

Special Goods News of This Month.
Selected by AMUSE Staff.

人気雑貨商品勢揃い！

●人気のバカボンシリーズソフビ製貯金箱
天才バカボン貯金箱　OP価格 ¥32,000
20cm/4種/80個入り

●時計付きもアソートになっています。
ピンクパンサーキーホルダー　OP価格 ¥20,000
6.5cm/7種/150個入り

実用雑貨

遊べる楽しさ人気雑貨。
人気キャラクターで
どれを取っても人気

●透明液晶の不思議なキーホルダー
サンリオウォッチキーホルダー　OP価格 ¥30,000
10cm/5種/100個入り

●キーホルダー＆ウォッチ
サンリオ電卓キーホルダー　OP価格 ¥30,000
8cm/4種/92個入り

可愛い箱入り

●クレーン対応パッケージ入り。
サンリオシステム手帳　OP価格 @¥500未満です
20×10cm/5種/70個入り

●簡単カメラ。人気キャラクターが強い。
サンリオカメラ　OP価格 ¥30,000
12cm/6種/100個入り

人気パツマルが加わって更に強力

●ビニールポーチに入ってクレーンでも使えます。
サンリオ壁掛け＆置時計　OP価格 ¥28,000
20cm/4種/80個入り

●サンリオキャラクター時計付き貯金箱
サンリオクロックバンク　OP価格 ¥30,000　15×5cm/4種/80個入り

AMUSE®
株式会社アミューズ
TEL.03-3802-8041
FAX.03-3802-8058
東京都荒川区東日暮里5-51-12 田中ビル4F

© SANRIO CO.,LTD. © フジオプロ／講談社／スタジオぴえろ

ゲーム場の定番機種 デラックスメタル
筐体に最新のＣＲ機を搭載!!

Happy Strike
ハッピー ストライク

アイキャッチ効果も 抜群で売上倍増

従来パチンコゲーム機のキャビネットは使い捨て感覚で作られていましたが ”Happy Strike” のキャビネットは耐久性、デザイン、互換性に重点を置き業界初のパチンコ盤面用メタル共通筐体を実現しました。

弊社では共通筐体交換用盤面をシリーズとして順次供給して参ります。

◆期待感あふれるゲーム場専用NEWソフト搭載
◆当たり率、払い出し率をDIP SWで切替
◆ゲームを盛り上げるステレオサウンド（初搭載）
◆耐久性を考慮したデラックスメタル筐体は
パチンコ盤面用共通筐体として再利用が可能

驚きのプライス
ＯＰ価格￥298,000

発売元　低価格・高収益機を指向する icm　〒108　東京都港区白金台3-14-4LBビル

東日本特約店

サミー

サミー工業株式会社
本　社〒170東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL03-5950-3760 FAX03-5950-3761
名古屋営業所 〒465愛知県名古屋市名東区本郷3-5 グロウバルビル2F
TEL052-775-5460 FAX052-775-5486

西日本特約店

メディア商事株式会社
〒578東大阪市中新開2丁目13番地35号
TEL0729-64-0717 FAX0729-64-2059

スペースドラゴン

SPACE DRAGON

トラッドなデザイン、歯切れの良いステレオサウンドで若者や女性客を獲得!!

盤面交換可能

★遊び方★

- コインまたはメダルを投入すると、スコアが表示されます。
- 玉を発射しポケットに入ると、スコアが上がります。はずれると、スコアは少しずつ下がります。
- 満点でスーパースロットが回り、止まった数字が同一数字の場合「大当り」、それ以外の数字の場合「小当たり」で、それぞれメダルが払い出されます。

●外寸：W700×D520×H1.750mm
●重量：75kg　●消費電力：165W

昭和技研工業㈲

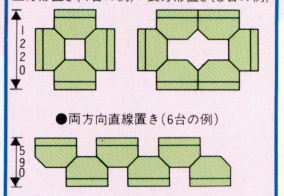
TGM
株式会社　タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2　TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

より大きな喜びと楽しさを、それがタニガワの願いです。

「六角筐体」だから、こんなレイアウトが可能です！

新型「六角筐体」による基本的な組合わせ例

正方形置き(4台の例)　長方形置き(6台の例)



●両方向直線置き(6台の例)

〈パチンコメダル機共通仕様〉
●サイズ＝(六角筐体)幅630㎜×奥行450㎜×高さ1,553㎜ ●ホッパー容量600枚(25セントメダル)※5セントメダルの場合は800枚 ●電源AC100V 消費電力70W ●外部電源装置使用(〒61-14569)

Fighter Men ファイターマン

燃えよ！パチンコメダル

導入1ケから大好評の嵐、高インカム!!

JACKPOT FEVER ジャックポットフィーバー

新製品またまた誕生しました。

大人気まちがいなし、面白さ大爆発!!

省スペース型「六角筐体」も好評発売中!!

STRIKER ストライカー ビンゴタイプ

見ればわかるゲーム性。

アップライト部の窓からプライズ(75φ)が見えます。

TILT機能付き。

●サイズ＝幅570㎜×奥行800㎜×高さ1,500㎜ ●重量＝71.5kg
●プレイ料金＝100円 1～3PLAY ●外部電源(〒61-14569) 昭和技研工業㈱

Flower 7 II

ビッグボーナスに夢中

ラインが出来上がると、製品上部のLEDが点灯。フラワーの文字が完成すると、メダル最高50枚払い出し　(切換え可能)

●サイズ＝幅630㎜×奥行545㎜×高さ1,570㎜
●メダル、10円、100円の3WAY
●電源AC100V消費電力75W ●外部電源装置使用(〒61-14829)

MILLION PUNCH ミリオンパンチ

液晶スロット付き

大人気のパチンコメダル機!!

●サイズ＝幅630㎜×奥行450㎜×高さ1,553㎜
●ホッパー容量600枚(25セントメダル。※5セントの場合は800枚)
●電源AC100V 消費電力70W ●外部電源装置使用(〒61-14569)

元祖 ジャンケンマン

ジャンケンマン10周年記念！

音声に合わせてジャンケンをします。ジャンケンは3回までで、勝つと景品がもらえます。

●サイズ＝幅464×奥行495×高さ1,462(㎜)
●重量＝約48kg ●消費電力＝定格50W

©Sunwise 1995
㈱サンワイズ

KAPSEL ROCKET カプセルロケット

ほしい景品をねらいうち!!
狙ってドキドキ!!
当たってワクワク!!

●回転するカプセルのタイミングを見て発射ボタンを押すとロケットが発射！
●ロケットがカプセルにぶつかり、うまくロケットに乗れば当たり。ロケットが降下してきてカプセル払い出し。

●サイズ＝幅625×奥行1,135×高さ2,450(㎜)
●重量＝150kg ●消費電力＝最大300W(通常プレイ時150W)

㈱カトウ製作所

SHOKEN FLASH BALL フラッシュボール

パチンコでビンゴでスロットで

光る！揃う！回るの快感!!

ビンゴが揃うと景品払い出し。「フラッシュ」の入賞口に入るとスロットが回転し、「フラッシュ坊や」が出るとボールが1つ追加されます。

●サイズ＝幅580×奥行700×高さ1,780(㎜)
●重量＝95kg ●消費電力＝135W
〒61-16363

TGM

株式会社 タニガワ

埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

より大きな喜びと楽しさを、それがタニガワの願いです。

ミッドナイトラン～ロードファイター2～

MIDNIGHT RUN ROAD FIGHTER 2

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

真夜中のハイウエイを、すり抜ける風になる。

◀ツインタイプ
(50インチタイプもあります)

●サイズ＝幅 1,435 ×奥行 1,467 ×高さ 1,933(mm)
●重量＝ 260kg
コナミ(株)

モグモグファラオ

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

食いしん坊ファラオのベロにたくさんお菓子をのせよう。

●サイズ＝幅1,400×奥行1,400×高さ1,290(mm) ●重量＝約160kg
●使用電源・AC100V ●消費電力＝約300W
コナミ㈱

ペダルアクション
ガンシューティング

TIME CRISIS タイムクライシス

デッドゾーンに踏み込め!!

◀DX タイプ
(SDもあります)

●サイズ＝幅1,150×奥行2,170×高さ2,180(mm) ©(株)ナムコ

ソウルエッジ

SOUL EDGE

AMショー期待度No.1のファンタジー格闘ゲーム

これが最新画面写真だ!

FREE PLAY

©(株)ナムコ

ダートダッシュ

DIRT DASH

NEWオフロード・レーシングゲーム

◀SD タイプ
(DXタイプもあります)

●サイズ＝幅 800 ×奥行 1,610
×高さ 1,930(mm)
●重量＝ 170kg
©(株)ナムコ

SEGA

UFO PUSHER TWIN

UFOプッシャーツイン

ツインキャビネット新登場!!

プライズコーナーの新定番

●サイズ＝幅1,668×奥行1,038×高さ1,995(mm) ●重量＝300kg
●消費電力＝AC100V 271W PAT.PEND.
©SEGA 1995 株セガ・エンタープライゼス

ピッタンコザウルス

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

狩リダ、獲物ダ、恐竜ダ!

ねらいさだめてピッタンコ!

SC向けメダルマシン

●サイズ＝幅456×奥行548×高さ1,246(mm) ●重量＝40kg
●消費電力＝80W
コナミ(株)

ALPINE RACER

アルペンレーサー

シーズン本番まで、あともう少し!!

スキーといえばコレ!!

●サイズ＝幅1,260×奥行2,650×高さ2,330(mm) ●重量＝404kg
●消費電力＝377W 〒95-5228
©㈱ナムコ

ラッキーホルダー

Lucky Holder

引っ掛かっている景品を落とす新タイプ景品取りゲーム

●サイズ＝幅 1,200 ×奥行 1,200 ×高さ 2,100(mm)
(株)トーゴ

TGM
株式会社 タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

GOLDEN HAMMER

好評発売中

φ150カプセル対応

★ゴールデンハンマー★

プレイヤーを熱くさせる、シンプルプライズゲーム!
シンプルだからこそはまってしまうリピート性の高さ。

回転するカプセルを狙って、ハンマーをたたけ!
プレイヤーを魅き付ける、景品ディスプレイが自由自在。

ひときわ目を引く、イルミネーション満載のデラックスマシン!
派手な演出効果が場内の雰囲気を盛り上げます。

<仕様>寸法：幅850mm ×奥行950mm×高さ2,385mm　重量：約180kg　使用カプセル：直径150カプセル
消費電力：120W　景品収容容量：40個（前面ディスプレイ部含む）

※商品の仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。予めご了承下さい。

がひろがります!!

肢と豊富なノウハウでAM施設経営をバックアップ!!

World Cup PK II

ワールドカップ PK2

あの高インカムマシン、ワールドカップPKがデザイン一新、しかもコンパクトに!さらに対戦機能が加わり、おもしろさ倍増。価格は大幅ダウン!!

外形寸法：幅1,200mm ×奥行1,960mm×高さ1,920mm　消費電力：280W
企画開発・製造元：㈱フレックス

SUPER リアル麻雀

©SETA Co., Ltd.

根強い人気の麻雀キャラクターが巷で話題のポスター景品でデビュー!

©VIDEO SYSTEM
製造元：ビデオシステム㈱

対戦アイドル麻雀 ファイナルロマンス2

ビッグHAPPY! 七福神

すごろく(+ルーレット)ゲーム 陽気で楽しい七福神がロケーションを盛り上げます。

<仕様>
寸法：幅600mm×奥行600mm×高さ1,650mm
カプセル収容能力：φ75カプセル100個
重量：60kg　電気関係：AC100V 50/60Hz
消費電力65W　㈱フェイス製

ロケに旋風!超強力マシン TV・マスコミでも大評判!

細ラ!クォーズ

手強い9人のキャラが、勝負に挑む!!

<仕様>寸法：幅1,000mm ×奥行3,000mm×高さ1,900mm
（奥行きは1,400mm+850mm+750mmに3分割可能）
重量：約250kg　モニター：25インチカラーモニター　消費電力：600W

※商品の仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。予めご了承下さい。

TOWA 株式会社トーワジャパン
〒164　東京都中野区中央1−35−1　毛利ビル3・4F
TEL.03-5389-1321 FAX.03-5389-1377/1722

ポスターヒーローズ

人気キャラクターの大型全面パネルは
アイキャッチ抜群！
キャラの変更も可能で長期にわたる
高インカムが期待できます。

好評発売中

<仕様>
寸法：幅880mm ×奥行515mm×高さ1,450mm
重量：90kg 消費電力：最大150W
〒91-54248 ㈱セガ・エンタープライゼス製

©CLAMP・講談社・読売テレビ・電通・TMS

ジャンケンマグネっち 怪盗セイント・テール

3回勝負の
じゃんけんに勝つと、
人気キャラの
マグネットシートが当たる！

好評発売中

<仕様>
寸法：幅500mm×奥行520mm×高さ1,450mm
プライズ容量：専用「マグネっち」600枚　重量：50kg
消費電力：最大80W ㈱セガ・エンタープライゼス製

©立川　恵・講談社・ABC・電通・TMS

ウルトラまるスト

©円谷プロ

懐かしいメンコが今、
ウルトラマンと共に復活！
話題のニューアイテム、
きゃらまるでインカム爆発！

好評発売中

<仕様>
寸法：幅500mm×奥行520mm×高さ1,450mm
プライズ容量：きゃらまる／2,400枚
ハイパーきゃらまる／120枚　消費電力：52W
㈱セガ・エンタープライゼス製

ポケットフレンド 怪盗セイント・テール

人気アニメを起用した、
ハンカチとティッシュのプライズマシン。
大当りでハンカチを、当たりなら
ティッシュを払い出し。

2月発売予定

<仕様>
寸法：幅700mm×奥行650mm×高さ1,550mm
プライズ容量：ハンカチ100枚／ティッシュ400枚　重量：約140kg
消費電力：35W ㈱セガ・エンタープライゼス製

©立川　恵・講談社・ABC・電通・TMS

マジックナイト レイアース きゃらペン

©CLAMP・講談社・読売テレビ・電通・TMS

カードを超えた、実用性のある景品
新しいコレクションアイテム!!

きゃらペンに
色鉛筆が登場！新発売

SEGA™ プライズコーナー

新春のロケーションで話題沸騰間違いなし！

スーパーホース タペストリー
©AVANTI

バーチャファイター2
コレクション Ver.2
©SEGA 1993, 1994

魔法騎士レイアース メモリアルセット
©CLAMP・講談社・読売テレビ・電通・TMS

じゃんぼ ぷよぷよ
© COMPILE

個性豊かに楽しさ

様々なロケーションに合わせて選べる、ワイドな選択

スパイラルタワー SPIRAL TOWER

派手なライト雰囲気バッチリで
目立つこと間違いなし！
ゲーム性を高めた
4人用プライズマシン登場！

スパイラル（らせん）状の
柱を上がるカプセル！
思わず手に汗にぎる
スリル満点の緊張感！

景品カプセルは
φ75＆φ100
混在OK!

<仕様>
寸法：幅1,500mm ×
奥行1,500mm×高さ1,750mm
重量：約160kg　消費電力：200W
㈱タカラアミューズメント製

クマのプー太郎 マジカルかくれんぼ

©中川いさみ・小学館・フジテレビ・ディーン

いま一番おもしろい不思議なかくれんぼ。
クマのプー太郎でダントツの稼働率！
イラストが書ける定規があたるヨ。

<仕様>
寸法：幅500mm×奥行430mm×高さ1,300mm
重量：約70kg　電気関係：AC100V 50/60Hz
消費電力：最大120W
〒61-15240（外部電源）発売元：㈱タカラ

第1弾 ちびまる子ちゃん シリーズ ©さくらプロダクション／日本アニメーション1995 第2弾

まる子のジャンケン大会

国民的人気者、
ちびまる子ちゃんが
ジャンケンゲームで発売中！
まるちゃんと、ジャンケンの3回勝負。

<仕様>
寸法：幅400mm×奥行400mm×高さ1,300mm
重量：約60kg　電気関係：AC100V 50/60Hz
消費電力：36W　〒61-15913（外部電源）　発売元：㈱タカラ

まる子のジャッターチャンス

ハンカチ8種類
ピッタリバン24種類

まるちゃんを撮れれば
ゆかいなピッタリバンを
笑顔のまるちゃんなら、
大当りオリジナルハンカチを
払い出します。

<仕様>
寸法：幅450mm×奥行510mm×高さ1,500mm　重量：約70kg
電気関係：AC100V 50/60Hz　消費電力：97W　発売元：㈱タカラ

TOWA 株式会社トーワジャパン
〒164　東京都中野区中央1－35－1　毛利ビル3・4F
TEL.03-5389-1321 FAX.03-5389-1377/1722

Fantasy Amuse
ファンタジーアミューズ

ディズニーキャラクター プライズコレクション
DISNEY CHARACTERS PRIZE COLLECTION

© The Walt Disney Company

1月発売予定 ドナルドダック B-066

ミッキーマウス & ミニーマウス コットンバッグ… D-264
ミッキーマウス ルームアクセサリー…… D-265

2月発売予定 ミニーマウス ミニバッグ D-266

グーフィー インテリアグッズ…… D-267
101匹わんちゃん デスクアクセサリー…… D-268

3月発売予定 ディズニーキャラクター クロックシリーズ1 D-306

ミニーマウス ステーショナリー…… D-307
TOY STORYバラエティーセット…… D-309
ドナルドダック ピクニックセット…… D-308

4月発売予定 ミッキーマウス B-077

ライオン・キング ウッドアソート…… D-310
ピーターパン キャニスターセット…… D-312
ディズニーキャラクター デスクアクセサリーセット…… D-311
7人のこびと ホーム雑貨セット…… D-313

5月発売予定 ミッキーマウス ミニリュック D-314

ダンボ …… D-079
ディズニーキャラクター バラエティーセット…… D-315
不思議の国のアリス テーブルウェアセット…… D-316

大人気商品につき注文殺到中！ご予約はお早めに!!

SEGA™

6月発売予定 7人のこびと B-078

グーフィー サマーグッズ…… D-321
ミッキーマウス タオル…… D-319
ドナルドダック Tシャツ…… D-320
ディズニーキャラクター ウオッチシリーズ1…… D-317
ディズニーキャラクター クロックシリーズ2…… D-322

本商品はウォルト・ディズニーエンタープライズ株式会社との契約により、ディズニーの著作権を使用して株式会社セガ・エンタープライゼスが製造したものです。

TOWA 株式会社トーワジャパン
〒164 東京都中野区中央1−35−1 毛利ビル3・4F
TEL.03-5389-1321 FAX.03-5389-1377/1722

※価格表示のない景品はOP価格@¥500未満です。

FDEK

ピエロ

PIERROT

2WAY方式を採用
SCロケで大人気!

SCロケで常に高インカムのメダル・コイン2WAYタイプ。
ラッキーチャンスでボーナス狙い。ほほえむピエロがお客を呼ぶ。

仕 様
寸法:W500×D500×H1800mm
重量:60kg
消費電力:60W(MAX120W)

ドリームライズII

DreamRiseII

新発売

プレイヤー主体のNEWタイプ平面スロット。
虹色の観覧車を止めるタイミングが勝負の決めて

仕 様
寸法:W520×D550×H1700mm
重量:71kg
消費電力:62W(MAX220W)

アルカード

ALUCARD

ダイスゲームにルーレットを加味。
スリル満点。一度遊ぶとやめられない。

仕 様
寸法:W520×D550×H1700mm
重量:78kg
消費電力:70W(MAX220W)

うちゅうカプセル6

宇宙カプセル6

ボーナス付!!

SC向けメダルゲーム。
やさしく、愉快なピンポンレース。
一等、二等を当てて、親子の歓声。

仕 様
寸法:W1200×D1140×H1015mm
重量:210kg
消費電力:250W(MAX400W)

ダイヤモンド ブラボー

DIAMOND BRAVO

ボーナス付!!

女性、カップルに大モテ。
3色カラーを当てて、
ボーナス一人じめ。
鮮やかさにほれほれ。

仕 様
寸法:W1680×D1885×H2070mm
重量:451kg
消費電力:1kW(MAX1.5kW)

GREAT ADVENTURE

グレート アドベンチャー

集客カバツグンのプッシャーマシン。きらめくルーレットが勝負のきめて。ボーナスメダルを一気に獲得して、大儲け。

仕 様
寸法:W1800×D1000×H900mm
重量:350kg
消費電力:210W

●仕様は改良のため、予告なく変更する場合がございます。

製造販売
富士電子工業株式会社
本社:〒272 千葉県市川市大洲3-15-3
TEL.0473-79-0222 FAX.0473-76-1900

ちびまる子ちゃん まる子のシャッターチャンス

©さくらプロダクション/日本アニメーション1995

まるちゃんの笑顔の写真を撮って、オリジナルハンカチや救急ばんそうこうをもらおう！

●くるくる回るまるちゃんのリールとまばゆいばかりのストロボフラッシュが絶大なるアイキャッチ効果を発揮！

仕様
●寸法：W450×D510×H1,500(mm)
●重量：約70kg
●電源：AC100V 50/60Hz
●消費電力：最大97W
発売元/㈱タカラ

TVと同じ、本物のプー太郎がおしゃべり！

くるくるまわる 不思議な ふしぎな かくれんぼ

クマのプー太郎 マジカルかくれんぼ

©中川いさみ・小学校・フジテレビ・ディーン

仕様
●寸法：W500×D430×H1,300(mm)
●重量：約70kg
●電源：AC100V 50/60Hz
●消費電力：最大120W
〒61-15240 (外部電源)

ハーフミラーの中で、キャラクターが「くるくる」かくれんぼ！
いったい誰がかくれているのかな？

アレもコレも欲しくなる…まる子のお宝コレクション 75φカプセル対応の専用グッズ

ちびまる子ちゃん お宝みつけ

©さくらプロダクション/日本アニメーション1995

ボタンを押すだけの回転ルーレット

ルーレットが当たると、ドアから「まるちゃん」がカプセルを押し出してくれます。

★キャラの声は、本物のTARAKOさんがおしゃべりしています。

発売元/㈱タカラ

仕様
●寸法：W570×D494×H1,325(mm)
●重量：52kg
●使用電源：AC100V 50/60Hz
●消費電力：61W 〒91-37771

いやずら『CANCAN KID』をこらしめろ!!

CANCAN KID

仕様 ●寸法：W1,200×D2,100×H2,235(mm)(看板部400mm含む) ●重量：250kg ●消費電力：750W ●専用カプセルφ150(ぬいぐるみが入るサイズ)30個収納
〒91-52301

フラミンゴII

Flamingo II

6人用

高インカムの「フラミンゴヒル」がさらにゴージャスに、さらにスタイリッシュに完全バージョンとなって新発売！

仕様 ●寸法：W1,630×H2,000×D1,600(mm) ●重量：200kg ●電源：AC100V 50/60Hz ●消費電力：770W
〒91-53174

闘神伝 マスコットキーホルダー

話題のゲームキャラ闘神伝が、かわいいぬいぐるみマスコットになって新登場！ゲームファンなら見逃せない一品です。

©TAKARA 1995

ちびまる子ちゃん

©さくらプロダクション/日本アニメーション1995
発売元/株タカラ

ホカホカセット

まるちゃんのぬくぬくセットは、使って便利！ この冬は元気にインカムアップ！

クッション

可愛いお部屋のインテリアにピッタリ！シブイ座布団もワンポイント！

Waku Waku collections

ワクワクコレクション

クマのプー太郎

©中川いさみ・小学館・フジテレビ・ディーン

でてこいロジャー

「クマのプー太郎」の忠実な部下ロジャーのジョークトイ！ロジャーの壺から飛び出すキャラクター達。お金を入れるとマスコットが飛び出すギミック付貯金箱！

プー太郎とおかしなキャラが七福神ルックでラインアップ！花輪と熊手も揃っておめでた度200%。

めでたい!!シリーズ

1月発売

ぶらさげキーホルダー

おもしろキャラクター「クマのプー太郎」が、かわいいソフトビニール製のマスコットになりました。

1月発売

ナースエンジェル りりかSOS

©秋元康・池野恋 集英社・テレビ東京・NAS

75φ用キーホルダー エンジェルセット

りりかの便利でキュートなウェルダー・マスコットキーホルダーが新登場!! 小さくてもしっかり使える実用キーホルダーです。

ぬいぐるみ

集英社「りぼん」で好評連載中。またTX系で放映中のミラクル・ファンタジー・アニメ「ナースエンジェルりりかSOS」の登場です！

1月発売

スーパードンキーコング マスコットキーホルダー

©1994 Nintendo

ジャングルの王者「ドンキーコング」と相棒ディディーは、変形ポーズ機能付きで、今までの75φマスコットとは一味違うスーパーリアルタイプ！

＊掲載商品はOP価格@￥300程度以下です。

※商品改良の為、仕様等は予告なく変更する場合があります。ご了承下さい。

株式会社タカラアミューズメント 販売事業部
〒114 東京都北区東田端1-7-3 田端フクダビル1F
TEL 03(3800)9211 FAX 03(3800)9215

冬休み商戦の主役達、人気急上昇中!!

スパイラルタワー

SPIRAL TOWER

ゲーム性を高めたプライズマシン登場!

派手な演出でカプセルも注目度も上昇中!

★独創的なマシンで高インカムへ。

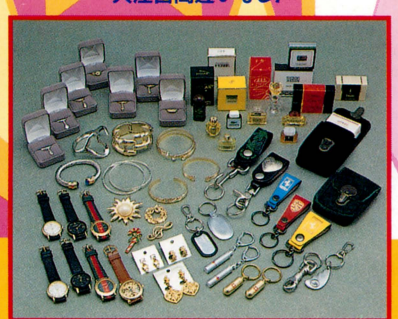
スパイラル（らせん）状の柱を上がるカプセル！
手に汗にぎるスリル満点の緊張感！
プレイヤーも思わず連続チャレンジ!?

派手なライトで雰囲気もバッチリ、
目立つこと間違いなし!

景品カプセルは
75φ&100φ
混在OK!

スパイラルタワー専用景品

腕時計から香水まで注目アイテムを
カプセルに入れてアソートいたしました
ヤングレディス・メンズ共に
大注目間違いなし!



ヤングアダルトセットA　60入/OP価格¥30,000

レディス：アクセサリー 15/ケース入りリング 10/ブレスレット 10
メンズ：高級腕時計 5/バックル 5/サバイバルツール 5/
カーアクセサリー 10

ヤングアダルトセットB　80入/OP価格¥30,000

レディス：香水 2/アクセサリー 40/
カラーアクセサリー 16
メンズ：高級腕時計 5/キーホルダー 10/ストリート 10

仕様　●寸法：W1,500mm×D1,500mm×H1,750mm　●重量：約160kg
●使用電源：AC100V 50/60Hz　●消費電力：200W

Banwave

そのまんまスウィート

今回は占いアソートなのです！

●アソート内容は約1カ月単位で変更して行きます。

OP価格 ¥28,000

全国送料元払いサービス
（一部離島は除く）

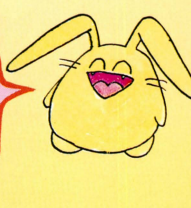
- ●内容量　約3,000個
- ●重　量　約20kg
- ●箱サイズ　700×455×340㎜

そのまんまはに〜DX

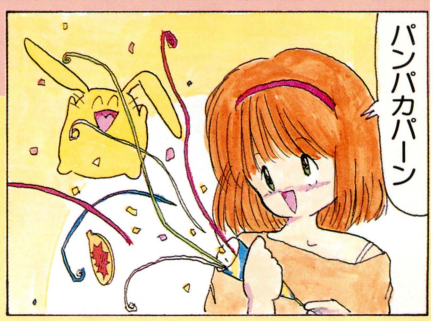
OP価格
¥28,000
入数
約700個

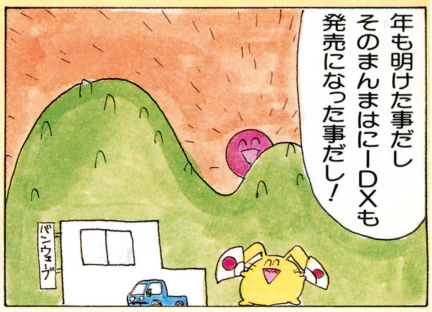
●商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承下さい。

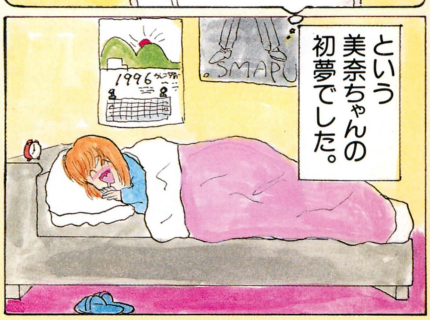
ブランド商品を集めたアソートです。ボリュームの大きめの商品がはいっています。



バンウエーブの美奈ちゃん







そのまんまはに〜

入浴アソート

●使い方は貴社次第!!

全9種 202個

OP価格 ¥23,000

	商品名	数量
1	ムカムカパラダイス　およげムカムカ入浴剤	36
2	セーラームーンS　パノラマキッズ入浴剤	44
3	カクレンジャー　バススポンジ	16
4	ムカムカパラダイス　バススポンジ	16
5	テレビアニメ「スラムダンク」より キャラフルキッズタオル	48
6	香りをよぶ園児クレヨンしんちゃん	6
7	ニッコリップ　セーラームーンS	16
8	ニッコリップ　テレビアニメ「スラムダンク」より	16
9	カクレンジャー　アワシュワ入浴剤	4
計		202

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画©井上滋彦/集英社・テレビ朝日・電通・東映動画©テレビ朝日・東映©臼井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日©いがらし・芝/小学館・毎日放送・旭通信社・日本アニメーション1993

●販売元
Banwave
株式会社バンウエーブ
●発売・開発元　サンテック

本社：〒480-02　愛知県西春日井郡豊山町大字豊場字山方71番地の1
Tel.(0568)28−5300 Fax.(0568)28−2860
東京：〒111　東京都台東区駒形2−4−11 ヨシクニビル9F
Tel.(03)3847−5300 Fax.(03)3847−5200
大阪：〒543　大阪市天王寺区寺田町2−7−17　アワーハウスビル4F
Tel.(06)775−1990 Fax.(06)775−1925
北陸：〒921　石川県金沢市東力4丁目1番　ダイワレジデンス金沢ビル
Tel.(0762)91−3262 Fax.(0762)91−7586

株式会社バンウエーブ
▼振込先
東海銀行　黒川支店
（普）1113354

h.n.

hiromichi
nakano

ON SALE

ヒロミチ・ナカノ コレクションズ
●4種各2タイプ/80個入　OP価格30,000円

ヒロミチ・ナカノ ベアーシリーズ
●4種/80個入　OP価格30,000円

※掲載商品はOP価格@￥500未満です。
※消費税は別、一部離島は除き送料は元払いです。
※掲載写真はサンプル品です。実際の商品と異なる場合が有りますがご了承下さい。企画・発売元SHIN INTERNATIONAL

総販売元
システムサービス株式会社
〒171 東京都豊島区池袋2-48-1 信友山の手池袋ビル4F
TEL.03-5951-6600　FAX.03-5951-3449

販売代理店
(株)スクラッチ　TEL.0720-38-1013
(株)トーワジャパン　TEL.03-5389-1321
(株)ユウビス　TEL.06-787-1881

あけましておめでとうございます。

高品質と安全をお届けする キャッチメイト シリーズ

システムサービスは今年も楽しい商品をご提供していきます。

PRIZE COLLECTION

詳しい犬種カード付
(社) ジャパンケンネルクラブ監修

ジャパンケンネルクラブシリーズ2
●5種／90個入　OP価格30,000円

「とってもカジュアル」「とってもかわいい」
それが"BITS"のテーマです。
覚えてくれた？

ビッツ・ワールド
BITS WORLD

BITS WORLDハッピーライフグッズアソート
●5種／90個入　OP価格30,000円

BITS WORLD　はらぺこグッズ
●7種／90個入　OP価格30,000円

2月

うとうとアニマル
●5種／90個入　OP価格30,000円

パーソンズレーシングチームキャップシリーズ
●6種／100個入　OP価格30,000円

PERSON'S
RACING TEAM
WITH MIGHT AND MAIN
PRODUCED BY PERSON'S
WE MAKE POPULAR OUR LOVE AT THE FOUR CORNERS OF THE WORLD

UNDER THE LICENSE OF PERSON'S Co.,LTD
PRODUCED BY SHIN INTERNATIONAL Co.,LTD

パーソンズレーシングチームバッグセット
●8種／95個入　OP価格30,000円

22日 出荷

バンコグルメクッキング
●5種／90個入　OP価格30,000円

まんまラブラブバージョン
●4種／95個入　OP価格30,000円

キッズギャング～50's STYLE
●5種／90個入　OP価格30,000円

Waku Waku Collections
ワクワクコレクション
株式会社タカラアミューズメント

クマのプー太郎（めでたい!! シリーズ）
●100個入　OP価格30,000円
©中川いさみ・小学館・フジテレビ・ディーン

クマのプー太郎 ぶらさげキーホルダー マスコット
●200個入　OP価格20,000円

ナースエンジェルりりかSOS
75φ用キーホルダーエンジェルセット
●200個入　OP価格20,000円

販売代理店
(株)スクラッチ　TEL.0720-38-1013
(株)トーワジャパン　TEL.03-5389-1321
(株)ユウビス　TEL.06-787-1881

企画・発売元
SYSTEM SERVICE CO.,LTD.

※掲載写真はサンプル品です。実際の商品と異なる場合が有りますがご了承下さい。

システムサービス株式会社
〒171 東京都豊島区池袋2-48-1 信友山の手池袋ビル4F
TEL.03-5951-6600　FAX.03-5951-3449

PRIZE COLLECTION

FROM SYSTEM SERVICE

TEL.03-5951-6600 ご連絡はお早めに!!

「いい湯だな!!」加トちゃん

NEW 1月

©オフィス・チャ／ウィルビー

●5種／100個入　OP価格30,000円

カロトちゃん

発売中

白銀は招くよ加トちゃん

●5種／95個入　OP価格30,000円

オリジナルアクセサリー付

hiromichi nakano

ヒロミチ・ナカノベアーシリーズ

NEW 1月

●4種／80個入　OP価格30,000円

発売元 SHIN INTERNATIONAL

ATELIER TOYOKO

NEW 1月

ファニーグッディーズ

●5種／90個入　OP価格30,000円

NEW 2月

兎のラビーと熊のベアリー

●6種／90個入　OP価格30,000円

NEW 1月

インペリアルホース

●5種／90個入　OP価格30,000円

Product by K'z FACTORY

発売中

セーターベアー

●5種／70個入　OP価格30,000円

※プリティプレゼント対応

NEW 1月

ペプシ キーホルダー

●150個入　OP価格20,000円

©Pepsi Co.

発売元 SHIN INTERNATIONAL

PEPSI

発売中

Benetton Formula 1 RACING TEAM

企画・発売元ベネファッション（株）

発売元 YUJIN

1996カレンダー
マンスリースケジュール
パーソナルメモ・メモ
アドレス帳　付

ベネトンF1　システムノート

●5種／90個入　OP価格30,000円

NEW 1月

ベネトンF1 ウインターキャップ

●8種／101個入　OP価格30,000円

INFORMATION

●各社新製品取り扱い●

株式会社バンプレスト

株式会社タカラアミューズメント

株式会社セガ・エンタープライゼス

株式会社ナムコ

☆掲載商品の他にも、各メーカーの製品を各種取り扱っておりますので、お気軽にご相談ください。カタログのご請求、詳しい内容は下記までお電話を。
TEL.03-5951-6600

SYSTEM SERVICE CO.,LTD.

※掲載商品はOP価格@¥500未満です。
※消費税は別、一部離島は除き送料は元払いです。

VIRTUAL ON CYBER TROOPERS™

バーチャロン

超次元感覚のロボットバトル!!

W1,632×D1,640×H1,775㎜
PAT. PEND.

SEGA™

タタコット

CG画像の次世代そグラたたき登場!!

W920×D890×H1,830㎜
PAT. PEND.

SEGA SPORTS

FUNKY HEAD BOXERS

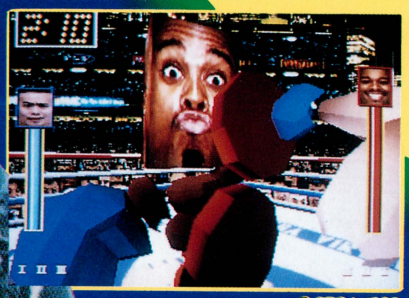
ファンキーヘッドボクサーズ

パーサスシティ

Versus CITY

ADVANCED BATTLE CABINET

パフォーマンスにルールは無用!!



ST-V™
SEGA VIDEO GAME SYSTEM

ST-V
ニューマザーボードシステム

©SEGA 1995

ハイパフォーマンス対戦用キャビネット!!

W750×D1,334×H1,950㎜
〒95-4480 PAT.PEND.

スーパー アドバイザー!!

ルヴイ

鹿山2丁目47番地
・FAX 052(891)0909

19XX™

THE WAR AGAINST DESTINY

ナインティーンダブルエックス

シューティングゲーム「19」シリーズ最新作

㈱カプコン

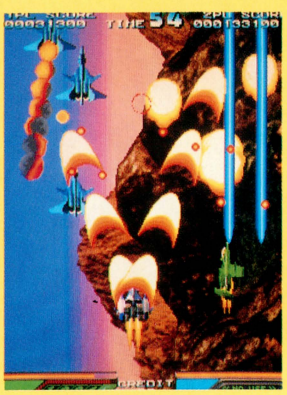
究極タイガーII

マニア必見のタテ画面シューティング!

㈱タイトー

SKULL FANG™

スカルファング



3年の沈黙を破る〜空牙外伝〜!!

データイースト㈱

オーバートップ

3Dグラフィックを加工したマシンガ疾走!!

©SNK/ADK 1996

namco®

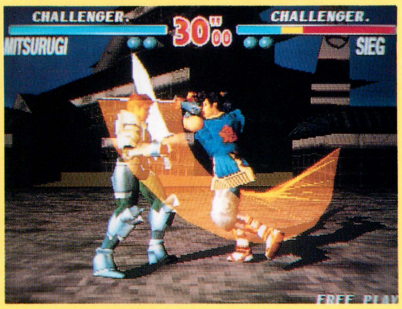
TIME CRISIS™
タイムクライシス

デッドゾーンへ踏み込め！

SD
W780×D1,120×H2,140㎜

SOUL EDGE™
ソウルエッジ

これが最新画面写真だ!!



TIME CRISIS™
タイムクライシス

ペダルアクション ガンシューティング!!

DX
W1,150×D2,170×H2,180㎜

DIRT DASH™
ダートダッシュ

DANGEROUS BAR™
デンジャラスバー

えいっ！わー看板が傾いた！斬新パンチ力測定ゲーム

W950×D1,690×H2,220㎜

DIRT DASH™
ダートダッシュ

5つのステージを駆け抜けろ！

DX
W1,150×D2,795×H2,200㎜

エンジン始動、まもなく登場！

SD
W800×D1,610×H1,930㎜

アミューズメントスペースの

株式会社エル

〒458 名古屋市緑区
TEL 052(891)9500(代)

KONAMI

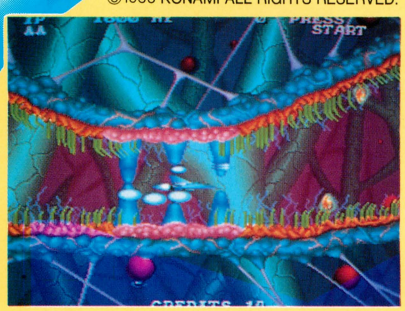
PORTIONS OF THIS PRODUCT MANUFACTURED UNDER A LICENSE FROM DESPER PRODUCTS, INC. SPATIALIZER® AND THE CIRCLE-IN-SQUARE DEVICE ARE TRADEMARKS OWNED BY DESPER PRODUCTS, INC.

ミッドナイトトラン ～ロードファイター2～
MIDNIGHT RUN
ROAD FIGHTER 2
© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

真夜中のハイウェイをすり抜ける風になれ！

ツインタイプ
W1,435×D1,467×H1,933㎜

ALL RANGE SHOOTER
沙羅曼蛇2
サラマンダ2
©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



あの名作の第2弾！縦横混在シューティング!!

GI Classic™
ジーワンクラシック
© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

天皇賞、日本ダービー等をほぼ完全に再現。

W5,245×D3,490×H1,942㎜

PLEASURE CASTLE II™
プレジャーキャッスルII
©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

エジプトをテーマに仕掛けなどリニューアル

W1,885×D2,056×H1,935㎜

ハイパー競輪
HYPER KEIRIN™
© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

つぎは競輪がメダルを熱くする

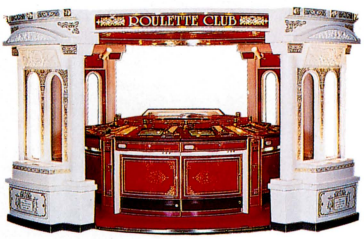
W2,500×D3,280×H1,995㎜

YUBIS

ルーレットクラブ

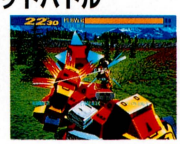
ROULETTE CLUB

1クラス上の雰囲気を持った「ルーレットクラブ」OPEN



© SEGA 1995

超次元感覚のハイスピードロボットバトル



© SEGA 1995

(株)セガ・エンタープライゼス

ペダルアクション
ガンシューティング

TIME CRISIS™

タイムクライシス

◀DXタイプ
(SDもあります)

NEWオフロード
レーシングゲーム

DIRT DASH™

ダートダッシュ

◀DXタイプ
(SDもあります)

ソウルエッジ

SOUL EDGE™

AMショー期待度
No.1のファンタジー
対戦格闘ゲーム

©(株)ナムコ

TAITO F3 PACKAGE SYSTEM

究極タイガーII

マニア必見のタテ画面
シューティングゲーム

サザンクロスミステリー

SOUTHERN CROSS MYSTERY

南十字星の宝は
だれの手に

(株)タイトー

新たな超時空バトル
の火ぶたが切られた

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ミッドナイトラン ～ロードファイター2～

MIDNIGHT RUN ROAD FIGHTER.2™

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

◀50インチタイプ
(2in1もあります)

真夜中のハイウェイ
をすり抜ける
ギリギリの緊張感

GI Classic™

ジーワンクラシック

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

芝の重賞レースをほぼ完全に再現

コナミ(株)

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

(株)バンプレスト

ウルトラマン倶楽部

ウルトラマンビーナスビーズ

ウルトラマンが
その場で抽選！
ねらえ大当り！

©円谷プロ

CAN CAN CLUB

カンカンクラブ

同級生2

どうきゅうせい

大当りはプリズム缶

汎用機

パネル交換で簡単にキャラクターが替えられます。

©エ・ル・フ　発売元：アートプレスト

隠忍

THE NINJA MASTER

期は熟した…

©バンドラボックス © BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN

19XX™

THE WAR AGAINST DESTINY

ナインティーンダブルエックス

シューティングゲーム「19」シリーズの最新作がニューギミック満載で登場。

© CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED. ※画面は開発中のものです。

Dungeons & Dragons

ダンジョンズ アンド ドラゴンズ

SHADOW OVER MYSTARA™

シャドウ オーバー ミスタラ

※画面は開発中のものです

冒険はまだ終わらない

DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA and the TSR logo are trademarks of TSR INC. and used under license. ©1996 TSR INC. All Rights Reserved. ©1996 Capcom Co. Ltd All Rights Reserved.

(株)カプコン

REAL BOUT 餓狼伝説

リアルバウトがろうでんせつ

© SNK 1995

NEO GEO™

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

シリーズ第5弾登場！

(株)エス・エヌ・ケイ

東京営業所　〒110　東京都台東区台東4-27-5 秀和御徒町ビル1F　TEL 03-3837-3884 FAX 03-3837-3887

特　販　部　〒110　東京都台東区台東4-27-5 秀和御徒町ビル1F　TEL 03-3837-3869 FAX 03-3837-3867

YUBIS

BELL FEVER
ベルフィーバー

ラッキーチャンスで
ワンモアチャンス

寸法：W560×D525×H1.600（mm）

HEXA PRESIDENT
ヘキサ プレジデント

ベールを脱いだ
王者の極

寸法：W1.600×D1.560×H1.350（mm）

JUMBO DX TWIN
ジャンボツインデラックス

デザインを一新
カラフルになって注目度UP

寸法：W1.240×D1.240×H1.210（mm）

ZJRAJYA
ジ・ラ・イ・ヤ
～ファラオの秘宝～
TM

プレイヤーよりギャラリーが
熱くなる熱狂マシーン

寸法：W900×D2.400×H2.100（mm）

NEW LUCKY CRANE
ニューラッキークレーン

ラッキーチャンス
機能付き！

寸法：W670×D1.160×H820（mm）

謹賀新年

平成八年元旦

本年もどうぞ
よろしく
お願い致します

2月発売

サンリオオールスターズ4

©1976,85,86,88,89,90,92,93,95 SANRIO CO.,LTD.

10種 90個入 OP価格 ¥30.000
(株) エイコー

2月発売

まんまるラブラブバージョン

© 関西テレビ・ラック　発売元 YUJIN

4種 95個入 OP価格 ¥30.000
システムサービス(株)

1月発売

サンリオカーメッセージ

©1976,1988,1989,1992,1993 SANRIO CO.,LTD. 承認NO.S6-10-06-01

5種 100個入 OP価格 ¥30.000
(株) スクラッチ

発売中

ベアーKIDSスノーボード

10種 100個入 OP価格 ¥30.000
(株) スクラッチ

発売中

925シルバーリング

11種 100個入 OP価格 ¥32.000

●当社では平成7年7月1日より実施のPL法保険加入済です。

株式会社 ユウビス

本　　社　〒577　東大阪市川俣3-1-35　TEL 06-787-1881　FAX 06-787-1952
福岡営業所　〒810　福岡市中央区大名2-3-2　TEL 092-713-1083 FAX 092-771-7223

AMUSEMENT PRIZE NEW LINEUP PREVIEW

NEW 新発売

12月入荷分完売!
1月中旬再入荷!

この冬イチオシっ!! 動物柄だよ〜ん!!

ハッとしてアニマル!

UFO 各種クレーン対応 | SIZE: FREE SIZE | 5種アソート・1c/s70個
OP価格@￥500未満です

ウメミヤサバンナ

UFO 各種クレーン対応 | SIZE: FREE SIZE | 5種アソート・1c/s75個
OP価格@￥500未満です

ジャングルまいて〜

UFO 各種クレーン対応 | SIZE: 直径約87cm | 5種アソート・1c/s75個
OP価格@￥500未満です

完売

グリコ ナイストライ GLICO NICE TRY

NEW 大好評発売中

UFO 各種クレーン対応 | SIZE: 約14×19cm | 1c/s100個
OP価格￥24800

あのグリコがUFOキャッチャー用になりました。おいしくって元気っ!

ブラスセレクション

NEW

好評につき1月入荷分完売
2月中旬再入荷

完売

HEXA ヘキサ景品向け | 使い道いろいろ | 1c/s 80個
OP価格￥30000

ビシッとキメたい男の逸品。
重厚な質感で知性が冴えます!

高級ブランドアソート

NEW 大好評発売中

UFO 各種クレーン対応 | 使い道いろいろ | 1c/s100個
OP価格￥24800

今、話題の人気ブランドのハンカチをアソートしました。

守り本尊

NEW 大好評発売中

UFO 各種クレーン対応 | 使い道いろいろ | 1c/s 72個
OP価格￥28800

お守りをもっと身近な形に…
ハンカチバージョンにしました。

総発売元 株式会社ユウビス

本　　社／東大阪市川俣3-1-35　〒577 TEL(06) 787-1881 FAX(06) 787-1952
本社景品部／東大阪市川俣3-1-35　〒577 TEL(06) 787-1882 FAX(06) 787-2454
東京景品部／東京都台東区台東4-27-5　〒110 TEL(03)3837-3719 FAX(03)3837-3887
福岡営業所／福岡市中央区大名2-3-2　〒810 TEL(092)713-1083 FAX(092)771-7223

● 掲載商品は試作品の為、一部変更する場合がございます。

NEW LINE UP PREVIEW

NEW JUMBO&SMALL

NEWかかってきやがれ

UFO 各種クレーン対応 | SIZE: 約18cm
5種アソート ・1℃s 100個
OP価格￥27800

両クラスとも新たな闘いが始まるッ!

かかってきやがれ スペシャル

BIGシリーズ
ムーンキャッスル UFO対応 | SIZE: 約23cm
5種アソート ・1℃s60個
OP価格@￥500未満です

ジャンボアニマルワイルドパーク

BIGシリーズ
ムーンキャッスル UFO対応 | SIZE: 約26cm
6種アソート ・1℃s60個
OP価格@￥500未満です

サファリパークの動物をかわいく再現!

NEWアニマルワイルドパーク

UFO 各種クレーン対応 | SIZE: 約20cm
6種アソート ・1℃s100個
OP価格￥30000

ベアーセレクション NEW JUMBO

高級生地でていねいにつくった本格派ベアーの決定版です。

ムーンキャッスル UFO対応 | SIZE: 約24cm
5種アソート・1℃s 60個
OP価格@￥500未満です

ビッグエレガンス NEW JUMBO

確かな品質、かわいらしさの本流。つきつめればビッグエレガンス!

ムーンキャッスル UFO対応 | SIZE: 約24cm
5種アソート・1℃s 60個
OP価格@￥500未満です

MÄRCHEN DREAM WORLD COLLECTION

メルヘンドリーム ワールドコレクション

(世界の民族衣装)

BIGシリーズ 好評発売中

ムーンキャッスル UFO対応 | SIZE: 約22cm

各国国旗デザインスタグ付/販促用B3サイズポスター付

ワールドコレクション バージョンA イギリス スペイン ハンガリー フランス
ワールドコレクション バージョンB イラン オーストリア スウェーデン スイス

ワールドコレクション
(Aバージョン)(Bバージョン)
各4種アソート・1℃s 90個
OP価格￥28000

©KAYO CORP.1995
監修 (株)カネボウ ファッション研究所

ぱぴぷぺぱぺっとオールスターズ

リクエスト特別企画商品!
人気爆発のシリーズから、さらに厳選したセットです!

BIGシリーズ
UFOキャッチャー UFOプッシャー ムーンキャッスル | SIZE: 約25cm
5種アソート・1℃s 90個
OP価格￥29500

AMUSEMENT PRIZE WORLD 遂に完成! カタログ

YUBIS

ヘキサ用雑貨からクレーン用まで新感覚の商品が満載!
プライズはこれ一冊で、すべてバッチリです

お気軽にご請求下さい。

企画製造 KAYO CORPORATION

株式会社 カヨーコーポレーション TEL (06)765-3055
〒542 大阪市 中央区 安堂寺町 1-3-8 FAX (06)765-3056

オリジナル商品の企画製造も承ります。小ロット生産も対応致します。お気軽にお問い合わせ下さい。
コインジャーナル掲載以外の景品も多数取り揃えております。詳しくは資料をご請求下さい!

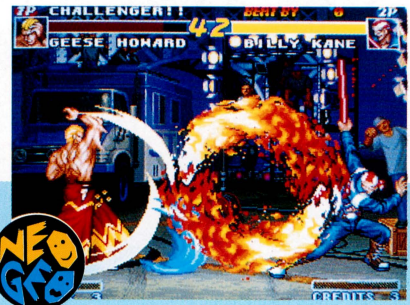
闘神伝2

㈱カプコン

ソウルエッジ

©㈱ナムコ

リアルバウト餓狼伝説



超ゲーム「ネオ・ジオ」

© SNK 1995 ㈱エス・エヌ・ケイ

究極タイガーII

㈱タイトー

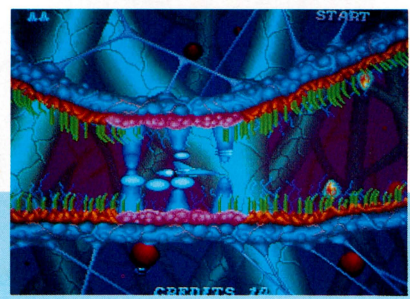
ダンジョンズ&ドラゴンズ

D&Dシャドウオーバーミスタラ™

画面は開発中のものです。

㈱カプコン

沙羅曼蛇2（サラマンダ）



© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
コナミ㈱

ダートダッシュ

SD筐体

©㈱ナムコ

タイムクライシス

SD筐体

©㈱ナムコ

バーチャロン

©SEGA 1995

㈱セガ・エンタープライゼス

ジョイジョイベアー・ラビット

(22～25cm)

80個 OP価格 ¥32,000

アライグマファミリー

親 22～35cm・子 16～18cm

80個 OP価格 ¥30,000

マウスファミリー

親 23cm・子 20cm

80個 OP価格 ¥30,000

ただ今、メカニック部門担当社員募集中。優遇致します。

アミューズメント機器総合商社

SINCE 1974

ナミキ商事株式会社

NAMIKI TRADING CO.,LTD.

東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL 03(5705)3431㈹・FAX 03(5705)3435

NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.

振込先
富士銀行 羽田支店
当 06533 ナミキ商事㈱
あさひ銀行 蒲田支店
当 510118 ナミキ商事㈱

バッティングメイト21

**設置場所▶ボーリング場・ゲームセンター
サウナ・バッティングセンターetc.
にて好評営業中**

特長

1. 低価格
2. 高収入
3. コンパクト設計・設置場所を選ばない
4. 苦手なラインの練習に最適
5. 限りなく本物に近い感覚

仕様
(mm) W510
D 1,600
H 900

ハイコストパフォーマンスの御提案

機種選定
- ドライブゲーム 10%
- ビデオゲーム 50%
- メダルゲーム 30%
- 景品クレーン 10%

→ 当社ノウハウ
- メンテナンス
- ソフト入替えアドバイス

→ 回収業務 → 高率配当 → 第二店舗開設へ

ニューUFOキャッチャー
㈱セガ・エンタープライゼス

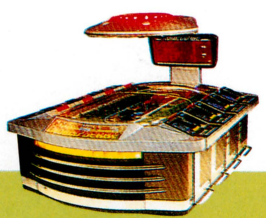
スズカ8アワーズ2
©㈱ナムコ

F1スーパーラップ
㈱セガ・エンタープライゼス

デイトナUSAツイン
㈱セガ・エンタープライゼス

リッジレーサー2(2in1)
©㈱ナムコ

ビンゴサーカス
㈱セガ・エンタープライゼス



ワールドダービー
㈱セガ・エンタープライゼス

エキサイティングダービー
㈱シグマ

アイレムブラックジャック
㈱アイレム

ザ・ダービー・マークⅢ
㈱シグマ

ターミネーター2
ミッドウェイ/㈱タイトー

ビーストバスターズ
㈱エス・エヌ・ケイ

リーサルエンフォーサーズ
コナミ㈱

オペレーションサンダーボルト
㈱タイトー

ビリオネア5リール
㈱タイトー

ビリオネア3リール
㈱タイトー

ただ今、メカニック部門担当社員募集中。優遇致します。

Imp. & Exp. SINCE 1974

NAMIKI TRADING CO.,LTD.
ナミキ商事株式会社 NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.
東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL 03(5705)3431㈹・FAX 03(5705)3435

高価買い取り致します。

©リーバーブラザーズ リミテッド

3月発売
クレーン

ナチュラル志向の木製振り子時計。単3電池を2本使用（電池別）
※ネコのみ、形が変わります。

チック タック 振り子時計

16cm 5種 80個入 OP価格@￥500未満

3月発売
カーニバル
BIGサイズ

それぞれ可愛いオリジナルパーカーを着ています。
写真のサンプルは、開発中のものです。

BIG ぼくファファ!!

23cm 10種 80個入 OP価格@￥500未満

1月下旬発売
クレーン

紐で吊ることができ、後ろの吸盤でガラスにもOKのメッセージぬいぐるみです。

インフォメーション アニマル

12cm 5種 100個入 OP価格￥30,000

3月発売
クレーン

オルゴール内蔵で、メロディーに合わせて首を回すかわいいお人形です。

プレシャス ドリーマーズ

18cm 6種 80個入 OP価格@￥500未満

3月発売／100Φ・コンビニ

第2弾は、大人気の
ストリートファッションのミニサイズ版！

ベアーKIDS キーチェーン

～ストリートファッション～

12cm 10種 150個入 OP価格￥30,000

3月発売／クレーン

カーテンは付きません。

文字盤の動物は、全5種単3電池を1本使用（電池別）
写真のサンプルは開発中のものです。

森の時計台

15cm 5種 80個入 OP価格￥32,000

3月発売／クレーン

コレクション第2弾です。
ラフなファッションの色んなベアー達が大集合。

テディベア 春のコレクション

20～25cm 10種 90個入 OP価格￥30,000

3月発売／クレーン

オーストリッチタイプの高級システムノート。
カレンダー付で小60個・大30個のアソート。
小：15cm 大：18cm PP袋入り。リング付。

システムノート2

カラー 5種 90個入 OP価格￥33,000

2月再入荷／カーニバル・BIGサイズ

立ちスタイル26cm 座りスタイル23cm

BIGベアーKIDS カーニバル

10種 60個入 OP価格￥27,000

2月再入荷／クレーン

IC入りで、犬の鳴き声で歌を唄う愛らしい犬達。

唄ってCHING太郎S

19cm 10種 100個入 OP価格￥33,000

2月再入荷／クレーン

今年の干支は、ねずみファミリー！
しあわせホノボノ再入荷。

ねずみファミリー

20cm 5種 100個入 OP価格￥30,000

1月再入荷／カーニバル・BIGサイズ

まだまだ人気者のBIGサイズパパ。

オンリーパパ

20cm 5種 80個入 OP価格￥26,000

©はるき悦巳／双葉社

発売中 100φ・コンビニ

根強い人気を誇るアニメキャラのマスコットキーホルダー

じゃりん子チエ マスコットキーチェーン

10cm 5種 200個入 OP価格￥25,000

©リーバーブラザーズ リミテッド

発売中 150φ・クレーン

フラッシュ付2種40ケとフラッシュ無2種40ケのアソート。
24枚撮りの使いすてカメラです。

ぼくファファ!! かわいいカメラ

4種 80個入 OP価格＠￥500未満

発売中／クレーン

まるまった背中でユーモアたっぷり！
ボリュームも十分有。

ころりんねこ と…。

16cm 5種 100個入 OP価格￥28,000
©NAKAJIMA

発売中／クレーン

ヤナギのスイングバスケットにマスコット付
PP袋入り・リボン付

アニマルCARGO（カーゴ）

25cm 5種 80個入 OP価格￥23,000

手作りキット第2弾！

1月発売

専用BOXに,説明書とキット入り。
完成品10ケ、
手作りキット90ケのアソート。

くたくたDOG 手作りキット

23cm 5種 100個入
OP価格￥30,000

1月発売

メッセージボードは、ラミネート加工。吸盤は白色に変わります。

サンリオ カーメッセージ

22cm 5種 100個入 OP価格￥30,000
©1976,1988,1989,1992,1993 SANRIO CO.,LTD 承認NO-S6-10-06-01

1月発売

第1弾は、アメリカン カジュアルファッション編！
立ちスタイル5種・座りスタイル5種 耳は自由に曲げられます。

カジラビ

耳までのサイズ30cm 10種 90個入 OP価格￥30,000

発売中 クレーン

流行のスノーボードスタイルで、人気上昇中！
ファッションもカジュアルウェアでキメてます。

ベアーKIDS スノーボード

17cm 10種 100個入 OP価格￥30,000

発売中／100φ・コンビニ

小さくなって、かわいさ倍増！

ベアーKIDS キーチェーン

13cm 10種 150個入 OP価格￥30,000

発売中／クレーン

男の子6種女の子4種のアソート。

ベアーKIDS ストリートファッション

18cm 10種 100個入 OP価格￥30,000

SCRATCH
SCRATCH CO.,LTD.
本　社／〒572 大阪府寝屋川市緑町1-2　TEL. 0720-38-1013　FAX. 0720-38-1015
東京営業所／〒108 東京都港区高輪3-2-4 明隣堂ビル3F　TEL. 03-3445-7441　FAX. 03-3445-7554
振込先／大阪銀行 香里支店 普通277945・幸福銀行 寝屋川支店 普通77968・大和銀行 寝屋川支店 普通2769851・京都信金 寝屋川支店 普通0096329

発売中
クレーン

バイオリンを持った動物達がオルゴールに合わせて、
可愛く首をまわします。

森の音楽館 19cm 5種 80個入 OP価格@￥500未満

発売中
クレーン

ストップウォッチ・オペラグラス&ケース・ウォレット・ラジオ・
グランドシート・競馬ゲームのアソート。専用パッケージ入り。

競馬観戦グッズ 7種 100個入 OP価格￥32,000

発売中／スコープ

恋の幸せを呼びよせるシルバーデザインリング

ドルフィンリング

100個入 OP価格￥20,000

発売中／スコープ

人気のドルフィンリングがオシャレになりました。
ゴールド&シルバーリング

ドルフィン石付きリング

20種 100個入 OP価格￥30,000

発売中／75Φ・スコープ

高級感たっぷりのゴールドキーホルダー

ブラスKHコレクション

20種 100個入 OP価格￥25,000

発売中／スコープ

個性的なオシャレを目ざすならコレ！

ポケベルチェーン

20種 100個入 OP価格￥20,000

● 幸運を呼ぶアクセサリーシリーズ ● 【発売中】

それぞれのアソートに
幸運を呼ぶ
不思議ないわれがあり、
アクセサリーを包む
パッケージに1つ1つ意味を
示すメモが入っています。
1セットに5色アソートの
しき板（100枚）が付きます。

アンク ジュエリー

6種 100個入 OP価格￥20,000

100Φ・スコープ

ヴィシュヌ アクセサリー

10種 100個入 OP価格￥20,000

75Φ・カプセル

ガネーシャ アクセサリー

6種 100個入 OP価格￥25,000

75Φ・カプセル

魔よけアクセサリー

6種 100個入 OP価格￥20,000

100Φ・スコープ

聖なるクロスアソート

10種 100個入 OP価格￥22,000

75Φ・カプセル

サンタフェ スタイル ジュエリー

10種 100個入 OP価格￥22,000

100Φ・スコープ

月と太陽のパワーアソート

10種 100個入 OP価格￥22,000

75Φ・カプセル

幸運の7つのリング

7種 100個入 OP価格￥20,000

75Φ・カプセル

天然石アクセサリー

10種 100個入 OP価格￥22,000

100Φ・スコープ

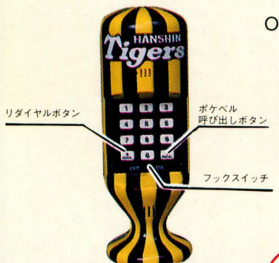
お知らせ：当日出荷希望の御注文受付は15時までとさせていただきます。

まったく新しい形の電話が遂に出現!!
しかもアミューズメント価格でこの機能を実現!!

【試作品】

HANSHIN Tigers テレフォン

（プッシュ回線専用）



リダイヤル機能、
ポケベル呼び出し機能付き

80個入
OP価格@￥500未満
©1995 タイガース

既存の住宅回線（プッシュ回線）に接続するだけで使用できる本物の電話です。

絶賛発売中!!

（技術規格適合認定番号　P95-0012-0）

キティ&けろっぴのかわいいニットキャップのセット

発売中 クレーン

サンリオ帽子セット
100個入 OP価格￥26,500

発売中 クレーン

キツネ40ヶ・ライオン20ヶ・ゾウ20ヶのアソート。
キツネのしっぽは、コインケースになっていて取りはずし可能

もってけバッグ2　6種 25cm 80個入 OP価格￥28,000

BANPRESTO

発売中

ビッグサイズシリーズ PINGU
70個入 OP価格￥30,000
©1995 EDITOY／MBV

発売中

のんびりぬーぼー カセット&スピーカー
70個入 OP価格￥30,000
©NOOBOW PRODUCTIONS

発売中

すーぱーなぞぷよ 風船ぬいぐるみ
75個入 OP価格￥30,000
©COMPILE

1月発売

わくわく ピングーマグカップ
100個入 OP価格￥30,000
©1996 EDITOY／MBV

1月発売

セーラームーンスーパーズ ひな飾りセット
100個入 OP価格￥30,000
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

発売中

セーラームーンスーパーズ パジャマケースセット
90個入 OP価格￥30,000
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

2月発売

のんびりぬーぼー 音入り貯金箱
70個入 OP価格￥30,000
©NOOBOW PRODUCTIONS

2月発売

セーラームーンスーパーズ ボイスハンドパペット
75個入 OP価格￥30,000
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

2月発売

イワトビ ペンギン
4種 100個入 OP価格￥30,000
©POLYGON PICTURES

SCRATCH
SCRATCH CO.,LTD.
本　社／〒572 大阪府寝屋川市緑町1-2　TEL. 0720-38-1013　FAX. 0720-38-1015
東京営業所／〒108 東京都港区高輪3-2-4 明隣堂ビル3F　TEL. 03-3445-7441　FAX. 03-3445-7554
振込先／大阪銀行 香里支店 普通277945・幸福銀行 寝屋川支店 普通77968・大和銀行 寝屋川支店 普通2769851・京都信金 寝屋川支店 普通0096329

景品の宝箱
タカラコーナー

タカラコーナーに掲載の商品は、
@OP価格￥300程度以下です。

新年あけましておめでとうございます。
今年もよろしくお願いいたします。

クマのプー太郎 座布ション
©中川いさみ・小学館・フジテレビ・ディーン

ちびまる子ちゃん いい湯だなーセット
©さくらプロダクション／日本アニメーション1995

闘神伝 クロック
©TAKARA 1995　イラスト／ことぶきつかさ

ちびまる子ちゃん BANK
©さくらプロダクション／日本アニメーション1995

スーパードンキーコング
マスコットキーホルダー
©1994 Nintendo

スノーボーダー御用達グッズ
ゲレンデ・セット

クマのプー太郎めでたい!!シリーズ
©中川いさみ・小学館・フジテレビ・ディーン

スーパードンキーコング
ハンモック付ぬいぐるみ
©1994 Nintendo

株式会社 ローム・ロード

日曜・祝日・第1、第3土曜休　年末・年始は12月30日から1月3日まで休業させて頂きます。

振込先：三和銀行上野支店［普通］3852336　㈱ローム・ロード

［湘南本社］
〒259-01　神奈川県中郡二宮町山西27
TEL 0463(70)1919
FAX 0463(71)0057

［東京営業所］
〒101　東京都千代田区外神田5-2-2　浜田ビル3F
TEL 03(5818)8616

※価格表記のない商品の価格は@￥500未満です。※掲載写真と商品は異なる場合がありますので、予めご了承下さい。

ROME ROAD Rome Road Rome Road Rome Road Rome Road Rome Road Rome Road Rome Road Rome Road

好評シリーズ

●多様化するお客様のニーズにお応えすべく本年も鋭意努力いたします!ごうご期待!!●

MIXランド

100個入り／OP価格

¥13,800

ループロック加工済

©SANRIO CO., LTD.
©1995 TOHO•TOHO EIGA
©フジオプロ・テレビ朝日・東映動画

クリスタル キャメルセット DX

50個入り

ループロック加工済

★ヘキサにも対応

ベスト コレクション

90個入り／OP価格

¥32,000

なんでも Happy

100個入り／OP価格

¥32,000

★50個入りもあります。
★リング付加工済み

OL好み アクセサリー

50個入り／OP価格

¥15,000

ピンバッジ アソート

50個入り／OP価格

¥5,000

ループロック加工済

©1995 TOHO•TOHO EIGA
©フジオプロ・テレビ朝日・東映動画

リトルレディ

50個入り／OP価格

¥8,000

ポーチアソート

50個入り／OP価格

¥12,000

女の逸品

50個入り／OP価格

¥15,000

男の逸品

50個入り／OP価格

¥15,000

本広告の商品はすべて即納OKです。

ROME ROAD

本年も何卒よろしくお願いします

SEGA™

ROULETTE CLUB
ルーレット クラブ

© SEGA 1995
PAT.PEND.

2,390(H)×
4,480(W)×
4,390(D)mm
約2,592kg
3.5kW

VIRTUAL ON™

CYBER TROOPERS
バーチャロン

1,775(H)×
1,632(W)×
1,640(D)mm
約470kg
1,200W
29インチモニター

© SEGA 1995
PAT.PEND.

(株)セガ・エンタープライゼス

namco®

ソウルエッジ
SOUL EDGE™

タイムクライシス
TIME CRISIS™

◀DX タイプ

タイムクライシス
DX タイプ

タイムクライシス
SDタイプ

ダートダッシュ
DIRT DASH™

ダートダッシュ
◀SDタイプ

デラックス	スタンダード
2,200(H)× 1,150(W)× 2,795(D)mm 410kg 830W	1,930(H)× 800(W)× 1,610(D)mm 170kg 228W

デラックス	スタンダード
2,180(H)× 1,150(W)× 2,170(D)mm 280kg 350W	2,140(H)× 780(W)× 1,120(D)mm 153kg 232W

©(株)ナムコ

CAPCOM

ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドウ オーバー ミスタラ
Dungeons & Dragons
SHADOW OVER MYSTARA™

DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA, and the TSR logo are trademarks of TSR,INC. and used under license. © 1996 TSR,INC. All Rights Reserved. © 1996 Capcom Co.,Ltd.All Rights Reserved.

19XX
THE WAR AGAINST DESTINY
ナインティーンダブルエックス

© CAPCOM CO.,LTD.
1996 ALL RIGHTS RESERVED.

※画面は開発中のものです。

※画面は開発中のものです。

(株)カプコン

愛ディアYOUモア BANPRESTO

(株)バンプレスト

CAN CAN CLUB
カンカンクラブ同級生2

隠忍 THE NINJA MASTER

汎用機

パネル交換で簡単にキャラクターが替えられます。

1,590(H)× 600(W)× 600(D)mm 100W ▼91-52649

©バンドラボックス
© BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN

elf ©エル・フ
発売元：アートプレスト

きゅうきょくタイガーII
究極 TIGER II

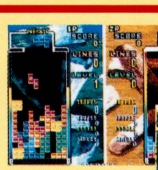
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM

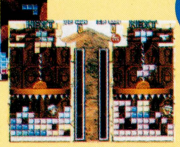
TAITO

(株)タイトー

TETRIS PLUS

テトリス プラス





TETRIS™ TM and ©1987,AcademySoft-Elorg.All Rights Reserved. TETRIS licensed to Bullet-Proof Software Inc.
©1990 Bullet-Proof Software Inc.All Rights Reserved. Sublicensed to JALECO LTD. Original concept by Alexey Pajitnov. Original design and program by Vadim Gerasimov.

JALECO

(株)ジャレコ

KONAMI

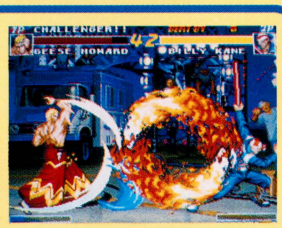
コナミ(株)

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

The Future Is Now
SNK

リアルバウトがろうでんせつ
© SNK1995

REAL BOUT 餓狼伝説



(株)エス・エヌ・ケイ

当社取扱製品ラインナップ

プロハンター2 DX TWO メダルタイプ

パチスロのスタッフが考案した本当の本物!!

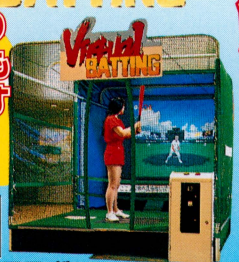
多様な盤面が大人気です
盤面の内容は30種類以上

リースのご用命も承ります

写真のモデルはCR筐門ちゃま2

1,782(H)×670(W)×535(D)mm
AC24V100W以下外部電源仕様

バーチャルバッティング
Virtual BATTING



リースのご用命も承ります

2,500(H)×
2,500(W)×
6,000(D)mm
AC100V
1,500W

サン電子(株)

ラッキービンゴ
LUCKY BINGO

近日登場

フィフティーズ 75Φ対応

新発売

ラッキービンゴ ニューラインナップ

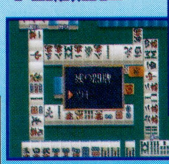
ジャズタイプ 150Φ対応

ジャズタイプ	フィフティーズ
1,805(H)× 830(W)× 610(D)mm 90kg 100W ▼61-45405	1,600(H)× 590(W)× 545(D)mm 55kg 100W ▼61-45405

プロ麻雀 極S

ST-V
SEGA VIDEO GAME SYSTEM

ST-V の性能をフルに生かした本格派麻雀



© 1995 Athena Co.,LTD.
(株)アテナ

販売特約店：(株)ジーエム商事

GM 株式会社ジーエム商事
GM CORPORATION
〒143 東京都大田区大森北 5-9-13
TEL 03(3766)9331(代) FAX 03(3766)9398

●店舗管理、運営からPCBをはじめとするアミューズメント製品まで何でもお任せ下さい。

あけましておめでとうございます

SEGA™ ©SEGA

セガプライズコレクション

魔法騎士レイアース メモリアルセット

1月発売予定

(株) セガ・エンタープライゼス
※その他数点の新キャラクターも追加されます。
(合計 100個入)
OP価格￥30.000

バーチャファイター コレクション Ver.2

1月発売予定

(株) セガ・エンタープライゼス
(合計 81個入)
OP価格￥30.000

じゃんぼ ぷよぷよ

1月発売予定

(株) セガ・エンタープライゼス
※写真のサンプルは開発中のものです。
(合計 50個入)
OP価格@￥500 未満

タマ&フレンズ OA(オーエー) グッズ

1月発売予定

(株) セガ・エンタープライゼス
(合計 88個入)
OP価格￥30.000

スーパーホース タペストリー

1月発売予定

(株) セガ・エンタープライゼス
※写真のサンプルは開発中のものです。
(合計 80個入)
OP価格￥30.000

アクティブグルーバー アナログウォッチ

1月発売予定

(株) セガ・エンタープライゼス
企画・製造 (株) セガテック
(合計 50個入)
OP価格@￥500 未満

その他各社取り扱っております。お気軽にお問い合わせ下さい。 専用電話 ☎ 03-3766-6000

コスメティックポーチ

(ゴールド&シルバー)
100個入(5種類) OP価格￥30.000

オッド・ズー

90セット
(6種類・2ヶ1セット) OP価格￥30.000

森のおともだち

(鈴入り)
100個入(5種類) OP価格￥30.000

GM 株式会社ジーエム商事 GM CORPORATION
〒143 東京都大田区大森北 5-9-13
TEL 03(3766)9331(代) FAX 03(3766)9398

●店舗管理、運営からPCBをはじめとするアミューズメント製品まで何でもお任せ下さい。

キャラクター&バラエティー

今月もエイコーは 注目度抜群のあたらしいキャラクターと バラエティーに富んだ新アイテムを発売します 高インカム期待大です

F-1ファンに贈る実用性の高い雑貨アソートセットです!!　(クレーン対応)

HONDA F-1 グッズ　(5種100個) ●OP価格 ¥30,000

可愛い動物のぬいぐるみがオルゴールになりました!　(クレーン対応)

オルゴールぬいぐるみ　(5種80個) ●OP価格 ¥30,000

TVで大人気の「あっぱれさんま大先生」のキャラクターヌイグルミ新登場!!　(クレーン対応)

あっぱれさんま大先生ワシャガエル　(4種100個) ●OP価格¥30,000

新発売！

大好評を頂いた
スキーグッズの
第2弾が今年も登場!!

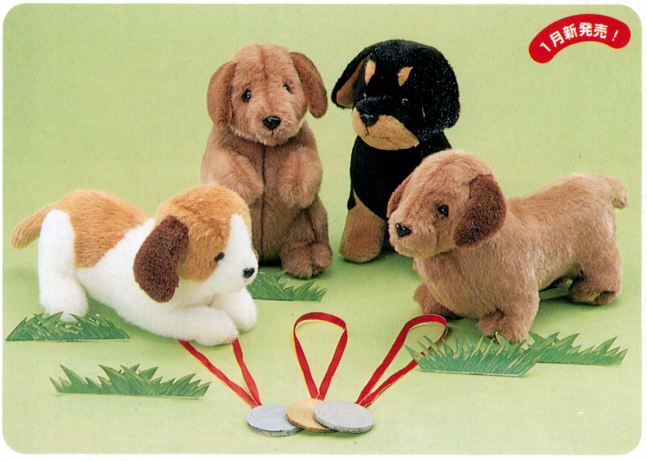
**ケンケン
スキーグッズ
アソート2**

(6種80個)
●OP価格 ¥30,000
(クレーン対応)

©HANNA BARBERA Prod., Inc.
Licensed by
NIPPON COLUMBIA CO,. LTD.

大人気キャラ「ぱつ丸」も仲間入り！可愛さと実用性溢れるセットです!!　(クレーン対応)

サンリオキャンパスバッグ　(4種75個) ●OP価格 ¥30,000



これなら納得!従来にないボリューム感です!　(クレーン対応)

チャンピオンドッグ　(5種90個) ●OP価格 ¥30,000

好評のサンリオぬいぐるみシリーズが大きくなりすぎて新登場!!　(クレーン対応)

スーパーBigサンリオぬいぐるみ　(5種63個) ●OP価格@￥500未満

遊びとロマンの創造
EIKOH
株式会社 エイコー
本　　社 〒130東京都墨田区本所1-3-13エイコービル
AM販売部 TEL.03-3624-1183　FAX.03-3622-6235

嘉門達夫の「鼻から牛乳」が実用ギャググッズとぬいぐるみになって新発売!!　（クレーン対応）

嘉門達夫 鼻から牛乳グッズ

（5種100個）●OP価格 ¥30,000

ホンダマニアにはたまらない懐かしの名車シリーズ第1弾!!　（クレーン対応）

HONDA N-360

（4種90個）●OP価格 ¥30,000

人気急上昇のリトルゴジラ!!可愛いポーチセットになって新発売!!　（クレーン対応）

リトルゴジラMixポーチ

（5種100個）●OP価格 ¥30,000

CMでお馴染みの「きりり」と「Jive」の雑貨セットです!!　（クレーン対応）

KIRIN きりり&Jive グッズ

（5種100個）●OP価格 ¥30,000

若者に大人気のスーパーカブ！レトロな渋さで新発売!!　（クレーン対応）

HONDAスーパーカブグッズ

（5種80個）●OP価格 ¥30,000

ファミリーからヤングアダルトまで幅広い支持を得てオールスターズ第4弾新発売!!　（クレーン対応）

サンリオオールスターズ4

（10種90個）●OP価格 ¥30,000

ちょっぴりおしゃれな可愛いマウスのぬいぐるみ新登場!!　（クレーン対応）

チャーミーマウス

（5種90個）●OP価格 ¥30,000

可愛い3時のおやつは文明堂グッズです!　（クレーン対応）

文明堂グッズ

（6種100個）●OP価格 ¥30,000

渋さが光る!! いい味出して新発売!!　（クレーン対応）

パイプマッチグッズ

（5種100個）●OP価格 ¥30,000

TVCM等でおなじみの桃屋がバラエティー豊かなセットになりました!　（クレーン対応）

桃屋グッズ

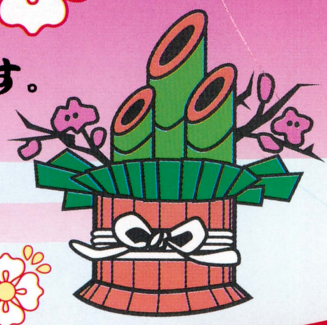
（6種100個）●OP価格 ¥30,000

※桃屋のデザインを用いた商品は、(株)桃屋の許可を得て作成致しました。

謹賀新年

本年も変わらぬご愛顧の程、よろしくお願い申し上げます。

1996年1月　眞砂工業株式会社
キッズファクトリー事業部一同



親子で楽しめるハンバーガーショップ!!　好評発売中!!

KiDZ BURGER

キッズバーガー

ジュースサーバーもあるよ!!

ハンバーガーとポテトですね。
ハイッ出来上がり！

ポテトフライ、鉄板焼きと
レジスターみんな本物そっくり！

新しいハンバーガー屋さん ごっこの定置式乗物

遊びがいっぱい詰まったハンバーガー屋さん。
ポテトをあげたり、お肉を焼いたり、
レジをたたいて・・・・・はい、出来上がり。
親子で楽しめる定置式乗物です。

定価 ¥900,000

仕様：W1,560×D1,000×H1,980mm　重量：140kg
入力電力：AC100V 50/60Hz　消費電力：250W　定員：子供2名

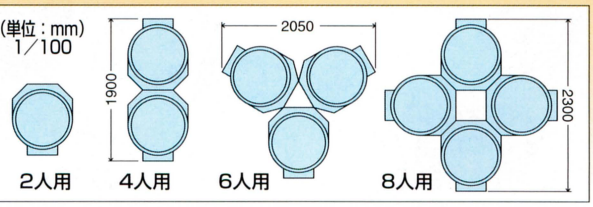
人気キャラけろけろけろっぴと、ロケの人気機種キャンディものが合体!!

けろけろ けろっぴの おかしナ? オカシな?

大航海!!

シングルロケにも使えて、
マシンも4台まで連結可能な
スグレモノです!

基本的な組合せ例



OP価格
¥498,000

仕様：W800×L930×H1,370mm　消費電力：60W
重量：90kg　企画／(株)サンリオ　発売元／マルカ(株)
製造／眞砂工業(株)キッズF
©1988,1994 SANRIO CO.,LTD.
※仕様は予告なく変更される場合がありますのでご了承下さい。

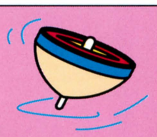
KIDZ FACTORY
企画・設計・製造・販売・運営
眞砂工業株式会社

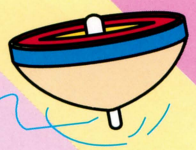
柏事業所　〒270-14　千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
TEL.0471-93-5888(代) FAX.0471-93-1764
本　社　〒121　東京都足立区南花畑1丁目1番8号
TEL.03-3884-1636(代)
東北連絡所　TEL.FAX. 022-377-3128

Sunwise
AMUSEMENT MACHINE DEVELOPMENT

1996. 迎春

フリップランド





仕様
ⓒSunwise.1995
●電源電圧：単相交流100V 50/60Hz ●消費電力：定格約400W
●外形寸法：W1820mm×D1070mm×H1950mm ●重量：約250Kg

元祖ジャンケンマン

仕様
●消費電力 定格50W
●外形寸法：W464mm×D495mm×H1462mm
●重量：約48Kg ●景品容量：最大80個
ⓒSunwise.1995

抜群の
アイテム
そろえてます。

アメリカンバトルドーム

仕様
ⓒ TSUKUDA ORIGINAL LICENSED BY ANJAR CO.,
●電源電圧：単相交流100V 50/60Hz ●消費電力：定格約340W
●外形寸法：W1550mm×D1550mm×H1800mm ●重量：約250Kg
●搬入時にステーションの取り外しが可能です。

クリスタルキャメル

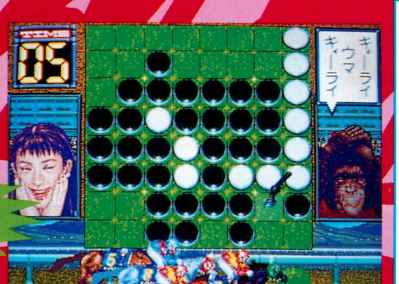
仕様
●消費電力 定格65W
●外形寸法：W560mm×D599mm×H1808mm
●重量：57Kg ●景品容量：最大80個
ⓒローム・ロード

今年も

サンワイズは期待大です。

前代未聞のオセロダービー

白と黒の熱き闘い!!



ⓒSunwise.1995 ⓒ TSUKUDA ORIGINAL

旧年中は、ご愛顧ありがとうございました。
ささやかながら感謝の気持ちを込めて、
『'96新春お年玉キャンペーン』を行います。
詳細は担当営業部員へお問い合わせ、又は、
毎月FAXにてお送りしている「プリティーシリーズ・元祖・クリスタルキャメル用景品リスト」をご覧下さい。

※各商品の仕様は改良のため予告なく変更される場合があります。

●お問い合わせは営業本部までお気軽にお電話下さい。

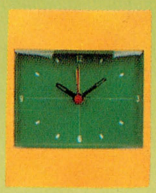
〈開発製造 総発売元〉 株式会社 サンワイズ

営業本部 〒180 東京都武蔵野市境南町3-14-4昇和ビル3F
TEL.0422-31-0091(代) FAX.0422-31-1091
本 社 〒181 東京都三鷹市大沢1-9-24
TEL.0422-31-2511(代) FAX.0422-31-4637
メンテナンスフリーダイヤル0120—49—3012

今月のNEWクロック

2月入荷

アラームクロック
101
@￥370



2月入荷

アラームクロック
102
@￥300

2月入荷

アラームクロック
103
@￥350

2月入荷

アラームクロック
104
@￥400

2月入荷

アラームクロック
105

2月入荷

アラームクロック
106
@￥400

2月入荷

アラームクロック
107
@￥400

2月入荷

アラームクロック
108
@￥350

2月入荷

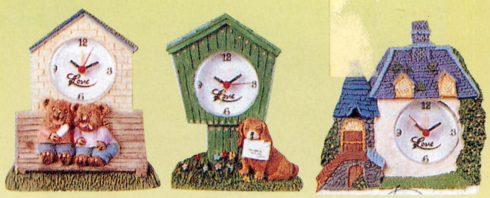
アラームクロック109 @￥390

2月入荷

アラームクロック110 @￥400

2月入荷

アラームクロック111 @￥400



メルヘンクロックセット @￥400

バスクロックセット @￥380

ホースクロック 1月末以降入荷

8インチウォールクロック
48個 ￥16,000

時刻を壁などに投射します(トーチライト付)

タイムプロジェクター

タオルハンガークロック60個単位@￥320

各種ケース

(各96個単位)
NEWウォッチ用ケースA@￥150、B@￥80
ブレスレット用ケース @￥125 リング用ケース @￥100

ウォッチ用ケース(各100個単位)
パウチケース@￥15、ウインドーボックス@￥15
プラケース@￥100、プリスターカード@￥20

各種カプセル

48ø ハーフソフト	1000個単位	@￥ 8
67ø ハーフソフト	1000個単位	@￥10
75ø ソフトカプセル	730個単位	@￥12
100ø ハードカプセル	500個単位	@￥30

立方体ソフトケース
(400個単位)
(10×10×10cm) @￥30
リーフソフトケース
(500個単位)
(17×10×4cm) @￥21
(17×12×4cm) @￥22
(20×15×5cm) @￥28
六角柱ソフトケース
(500個単位)
(12×直径6cm) @￥20
(15×直径8cm) @￥25

時計セット101
100個 ￥18,000

キーホルダーウォッチセット
100個 ￥15,000

スポーツウォッチDX
100個 ￥11,000

メタルウォッチセット
105個 ￥16,000

コットンベルトウォッチ
100個 ￥12,000

サウンドウォッチ 各30個：180個 ￥52,000 @￥290

ゲームウォッチ 60個単位 @￥180
ゲームキーホルダー 60個単位 @￥150

タイマー 50個単位 @￥180
アラームクロック 50個単位@￥200

キッチンタイマー(8cm)
120個 ￥30,000

ネックレス @￥180 ブレス @￥190 リング @￥190 キーホルダー @￥180 コイン @￥200
てんとう虫キーホルダー @￥180 てんとう虫ペンダント @￥180 ブレスウォッチ102 @￥200

(この他にも多数、多様な製品があります、資料ご請求下さい。)

ご注文はFAXで24時間受け付けております。

FAX(ナンバー) 043-286-4441

株式会社セントラル

〒262 千葉市花見川区千種町169-1
TEL.043(286)4440/FAX.043(286)4441
東京営業所／東京都台東区浅草橋2-28-6
TEL.03(5820)5952
[振込先]第一勧業銀行 稲毛支店(普)1385615

W WATCH

NEW
ベルト交換がワンタッチでできる。

キューメックスタイプウォッチ
50個単位

NEW

ベネトンタイプデジタルウォッチ
100個￥15,000

NEW

ストップウォッチ付アラームウォッチ
100個単位@￥320

トロピカルウォッチ
50個単位@￥200

レディーススポーツウォッチ
100個単位@￥100

透明ウォッチ(デジタル、アナログ、デジアナ)
各30個／90個￥36,000

ゴールドメタルバンドウォッチ
90個￥19,000

クォーツレザーバンドウォッチ
50個単位

フローラルウォッチ
100個￥20,000

ハイテクウォッチ
80個￥24,000

ベネトンタイプウォッチ
(デジタル、アナログ)
各40個／80個￥32,000

刺しゅうバンドウォッチ
(クォーツ、デジアナ、デジタル)
各30個／90個￥34,000

スウォッチタイプエスニックプリント
(デジタル、クォーツ)
各40個／80個￥32,000

スウォッチタイプビニールバンド
(デジタル、クォーツ、デジアナ)
各30個／90個￥28,000

ダイバーウォッチ
(クォーツ、デジタル、デジアナ)
各30個／90個￥32,000

デジタル　アナログ
30m防水ダイバーウォッチ
(多機能)

スポーツプリントウォッチ
(ビニールバンド)
各30個／90個￥30,000

サッカーウォッチ
120個￥12,000

レディースレザーウォッチ
100個￥12,000

カラフルスポーツウォッチ
100個￥12,000

時間と目覚しを声で知らせます　キーチェーン
腕時計

おしゃべり時計
各40個／80個

102　101

LCD電卓ウォッチ　50個単位
101@￥320、102@￥300

ブラックバンドウォッチ
(クォーツ30、デジアナ60)
90個￥32,000

LCDウォッチセット　100個単位
@￥95、500個単位@￥90

LCAウォッチセット　100個単位
@￥180、500個単位@￥170

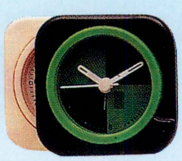
アナログ　デジタル

スナップウォッチ
アナログ@￥230、デジタル@￥180
セット　各50個:100個￥20,500

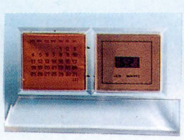
インゴットキーチェーンウォッチ
80個単位@￥200

ペアスポーツウォッチ
100個￥10,000

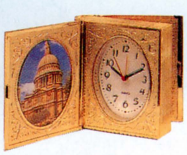
スタンドクロック
@￥350(14cm)


カラフルアラームクロック
96個単位@￥300

アニマルアラームクロック
60個単位￥21,000


カレンダー付スタンドクロック
@￥200

ライト付アラームクロック
@￥300

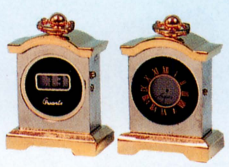

フォトフレームクロック(アラーム付)
96個単位@￥300

直径28cm

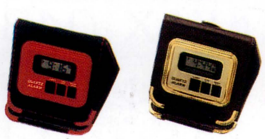
10インチウォールクロック
ノーマルタイプ
48個単位@￥270

10インチウォールクロック
デザインクォーツ
48個単位@￥290

リングウォッチ
(クォーツ、デジタル)
各20個／40個


ミニチュアクロック
(デジアナ、デジタル)
100個￥27,000(5cm)

スポーツボールクロック(吸盤付)
100個￥15,000


トラベルクロック
100個単位@￥210

リストバンドウォッチ(7cm)
100個￥18,000

クリスタル目覚し時計
(7cm)
100個￥25,000

クォーツ目覚し時計
(7cm)
100個￥23,000

101　102

75φ用ストップウォッチ
101/100個¥22,000、102/100個¥21,000
セット　各75個:150個¥32,250

2万円以上(離島の場合3万円以上)お買い上げの方、送料弊社負担。

※価格表示のない景品は全てOP価格@￥500未満です。

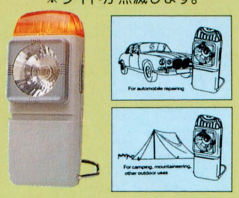
新製品

フルーツキートーチライト 2種144個単位@¥90

防水

キャンピングトーチライト 96個単位 @¥200

※ライトが点滅します。



エマージェンシートーチライト
72個単位@¥320(防水ライト2ヶ付)

自転車以外でも用途は様々!

バイシクルトーチライト
72個単位 @¥220

ラジオセット103

ファンシーFM/AMラジオ

ミニランプ(4色)
120個 ¥23,000

2月入荷

防水

全天候型FM/AMラジオ

1月末以降入荷

ライト付ラジオセット102

貯金箱付き、時計付きなど各種あります。

ライトセットDX101
72個 ¥28,800

ライトセットDX102
96個 ¥38,400
赤いポストタイプ(14cm) 青のメータータイプ(22cm)

ライトセット(6種)
各12個:72個 ¥28,000

アニマルライト
72個 ¥21,000

キャンプ用ライト(15cm)
※調光機能付

ライト付扇風機
@¥350

ライト付マッサージャー
@¥330

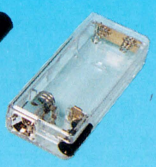
9cm

14cm

全天候型ライト(キーチェーン付)2種
9cm:@¥110、14cm:@¥120

据え付け用常備灯
@¥120

ペンライト(11cm)
60個 ¥5,000



スケルトンライト(8cm)
72個 ¥5,000

トーチライト(電池付)
50個単位 @¥85

カートーチライト(電池別)
50個単位 @¥150

オイルスタンドキートーチ(電池付)
96個 ¥12,000

トーチライト
AMラジオ

※ホルダー付き

※TVの1~3chが聴けます。
トーチライト AM/FM・TVラジオ

ラジオセット101 各40個:120個入

ラジオセット102

3バンドラジオ(AM/FM/TV)
48個単位

24枚撮使い捨てカメラ
@¥280

ウォークマンタイプレコーダー
60個単位

27枚撮2WAY
(フラッシュ付)

使い捨てカメラセット
各60個:180個

カメラセット(7種)
各20個:140個 ¥42,000

マルチレンズカメラセット
100個単位 ¥23,000

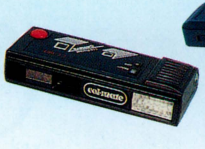
4眼レンズカメラ
100個単位 ¥25,000

パノラマ↔標準切り換え

27枚撮フラッシュ付
使い捨てカメラ 120個単位

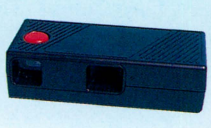
27枚撮2WAY 80個単位
使い捨てカメラ(フラッシュ付)

パッケージのオリジナル
デザインも承ります。



フラッシュ付カメラ110㎜タイプ

マイクロカメラ
100個 @¥120



コンパクトカメラ
100個 @¥200

パノラマ2WAY切換カメラ
120個 @¥320

35㎜カメラ
120個 @¥260

パノラマカメラ
120個 @¥280

フラッシュ付カメラ

※価格表示のない景品は全てOP価格@¥500未満です。

ご注文はFAXで24時間受け付けております。

FAX(ナンバー)043-286-4441

株式会社セントラル

〒262 千葉市花見川区千種町169-1
TEL.043(286)4440/FAX.043(286)4441
東京営業所/東京都台東区浅草橋2-28-6
TEL.03(5820)5952
[振込先]第一勧業銀行 稲毛支店(普)1385615

ブローチDXセット　100個¥28,000

ファンシーブローチ(5cm)　@¥120

スターリングシルバーブレスレット
100個¥39,000
(ケース入)100個¥40,000

高純度
シルバー製

レディースセット(ケース入)　5種各20個 100個¥38,000

高純度
シルバー製

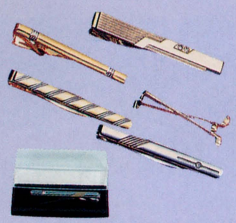
スターリングシルバーリング（ケース入）
100個¥28,000

シルバーリング（ケース入）
96個¥9,000

マグネットリング
(ケース入)(14K)
(磁石2個付)
100個単位@¥250

マグネットブレスレットDX
(14K)(800ガウス磁石6個、
ジルコニア6個付)(ケース入)
100個単位@¥400

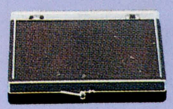
ブレスレット用ケース
@¥100



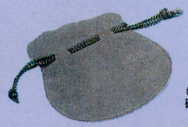
ネクタイピン（ケース入）
100個¥24,000

アクセサリーセット
各20個 200個¥22,000

ピアスセット（ケース入）
96個¥9,000



プラスチックケース
@¥40



巾着ケース　@¥40

(800ガウス
磁石2個付)

マグネットブレスレット(14K)
100個単位@¥250

JEWELRY CASE

ジュエリーケース各種

※マグネットリング入りは
100円増です。

ギフトボックスタイプ
192個単位@¥60

ゴールド&シルバータイプ
144個単位@¥100

ビロードタイプ
144個単位@¥120

ハット型
96個単位@¥140

マネー電卓セット　100個@¥240
500個@¥230

卓上電卓(12.5cm)
100個 ¥12,000

カード電卓101
50個単位@¥140

カード電卓102
50個単位@¥120

フィルム電卓、ボールペン電卓、時計付キーチェーン電卓 @¥320
カードアラームクロック @¥240　各50個単位

75φカプセル用電卓
(100個入)　C-101 @¥270
C-107 @¥250
C-103 @¥220
C-108 @¥220
C-106 @¥220
セット120個¥28,000
75φカプセル詰可能

カードAM@¥350/120個単位、カードFM120個単位、ミリタリーウォッチ、75φ用サッカーAM
@¥320/60個単位、AMラジオ@¥250/100個単位、75φ用サッカーFM@¥400/60個単位

イヤホーンラジオ@¥320　キーホルダーラジオ@¥350　ウォークマンタイプラジオ@¥350
時計バンドラジオ@¥350　カメラ型時計付ラジオ　AMラジオウォッチ 50個　※電池付

スポーツボール望遠鏡　@¥90 96個単位
スポーツボールキーホルダー@¥70 96個単位

キーホルダーセット
7種 140個 ¥12,000

キーチェーン(各200個) K101、102 各@¥60
K-103@¥70 セット各50個：150個 ¥9,500

100φ用工具セット
100個 ¥7,000

75φ用工具セット
200個 ¥12,000

ポケットキーホルダー
120個 ¥15,000

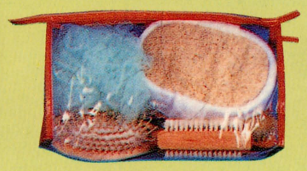
ライトキーホルダー
96個 ¥9,000

スクリュードライバーペン
@¥230

100φカプセル1個¥30・100φハードカプセル1個¥30・75φソフトカプセル1個¥15・46φカプセル1個¥10

新製品

2月入荷



ビューティーセット

海藻石けん 48個 ￥16,800

単1電池 @￥35　単2電池 @￥25
単3電池 @￥15　単4電池 @￥10

PARTY GOODS

たたくと爆発音と共に膨らみます。

爆発バルーン
96個 ￥7,000
軽く曲げパチンと音がすると、光り始めます。

ディスコライトネックレス&イヤリング
100個 ￥15,000

2月入荷

透明システム手帳バース付 @￥250

2月入荷

メタルキャップ

2月入荷

ベースボールキャップ
コットン製@￥250 レザー製@￥300

(12cm)
トラベルセット 48個 ￥15,000

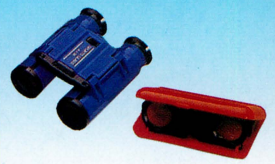
デニム地システム手帳
@￥500 末満

文具セット
144個 ￥35,000

デスクセット
96個 ￥15,000

スポーツ観戦に最適なラジオ付!

AMラジオ付双眼鏡
50個単位



双眼鏡セット(2種) 100個単位
オペラグラス @￥135　双眼鏡 @￥180
セット各50　100個 ￥15,750

75φカプセル詰可能

ファジーボールペン
100個 ￥9,000

75φカプセル詰可能

ファジーペンケース 各100個 ￥22,000
ファジーコインケース 100個 ￥18,000
セット各50個：200個 ￥35,000

車や机の上の掃除に最適!

ハンディークリーナー 100個 ￥18,000

サングラスセット
96個 ￥7,000

ミラー付携帯ブラシ
96個 ￥8,000

ポンポンシリーズ

104 吸盤付(80mm)

ポンポンキーホルダー

101

接着テープ付ポンポン

てんとう虫

ポンポンシリーズ104 144個 ￥7,000、ポンポンシリーズ108 216個 ￥8,000、接着テープ付ポンポン 216個 ￥7,000
ポンポンキーホルダー101 288個 ￥11,000、てんとう虫 288個 ￥12,000

フォーミュラカップ 72個 @￥ 90
サッカーグラス 80個 @￥100

冷蔵庫に入れておけばコップ内の液体が凍るので氷が要りません。

カラーフローズンジョッキ
230mℓ 72個 ￥18,000、210mℓ 72個 ￥16,000

75φカプセル
詰可能

レザーコインパース

バッグ101

100φカプセル詰可能

バッグ103

レザーコインパース
100個 ￥22,000

バッグ101
(17~20cm) 96個 ￥32,000

バッグ103
96個 ￥6,500

75φカプセル詰可能

スポーツ
ソックス

カジュアル
ソックス

スポーツソックス100個@￥100 600個@￥90
カジュアルソックス100個@￥100 600個@￥90

75φカプセル詰可能
50個単位

フラワーソックス @￥230
刺しゅう入ストッキング @￥ 70

60φ 野球・サッカー・テニス

スポーツタオル 40×70cm

46φ

ゴルフボールタオル 33×33cm

40φ(卵形)

ジュラシックタオル 33×33cm

タオル入りクマの貯金箱

人形 10cm

スポーツボールタオルセット @￥240　ゴルフボールタオル @￥120　ジュラシックタオル @￥120
タオル入りクマの貯金箱(10cm) @￥180　セット 各30個：120個 ￥19,800

くつみがきセット @￥190

75φカプセル詰可能

ソーイングセット
100個 ￥12,000

マジック
ハンカチーフ

マジックタオル
(33mm×33mm)

60個単位

マジックソックス

75φカプセル詰可能

マジックハンカチーフ @￥120　マジックタオル @￥100
マジックソックス @￥150

マジックセット
各20個 140個 ￥21,000

(この他にも多数、多様な製品があります、資料ご請求下さい。)

ご注文はFAXで24時間受け付けております。
FAX(ナンバー) 043-286-4441

株式会社セントラル

〒262　千葉市花見川区千種町169-1
TEL.043(286)4440/FAX.043(286)4441
東京営業所／東京都台東区浅草橋2-28-6
TEL.03(5820)5952
[振込先]第一勧業銀行 稲毛支店(普)1385615

レーザーエンジンパワービックアップ
48個 ￥16,800（18cm）

レーザーエンジンパワービートル
48個 ￥16,800（18cm）

モンスターホイール
96個 ￥15,000（13cm）

レーザーエンジンスティックレイ
72個 ￥22,000（18cm）

レーザーエンジンデストロイヤー
72個 ￥22,000（18cm）

レーザーエンジンワイルドボア
72個 ￥22,000（18cm）

レーザーマシン
72個 ￥22,000（18cm）

ビッグホイールローダー
96個 ￥19,000（13cm）

ブルバック駆動

ラリースポーツ
144個 ￥28,000（12cm）

レーザーラリー
4種 72個 ￥10,000（8cm）

スケルトンカー
3種 96個 ￥12,000（10cm）

75ø対応

ミニスケルトンカー
3種 96個 ￥9,000（5.5cm）

ミニスケルトンヘリ&エアプレーン
96個 ￥10,000（7.5cm）

4WDプルバックカー
72個単位
@￥120

75ø用レーサーシリーズ

バンピングフォーミュラカー
72個 ￥9,500（11cm）

ダイカストシリーズ

プルバックミニクーパー 96個 ￥18,000（11cm）

プルバックスポーツカー 72個 ￥9,500（9cm）

プルバックエアプレーン
96個単位 @￥110

マジック
96個単位 @￥110

プルバックレーシングカー 72個 ￥10,500（12cm）

クラシックカー 72個 ￥9,500（11cm）

ブルバック駆動

アンティークカー
144個 ￥26,000（2.5cm）

ブルバック駆動

50'Sカー
144個 ￥26,000（12.5cm）

ブルバック駆動

トラックシリーズ
96個 ￥23,000（13.5cm）

ブルバック駆動

スーパーバイクA
96個 ￥22,000（12.5cm）

ブルバック駆動

スーパーバイクB
96個 ￥23,000（12.5cm）

カプセル入の場合、1ヶにつき30円追加

100ø用カプセル用セット
360個 ￥48,000

カプセル入の場合、1ヶにつき30円追加

100ø用ゼンマイ駆動グッズセット
120個 ￥12,000

中型プライズマシン用セット
200個 ￥18,000　400個 ￥35,000

中型プライズマシン用セットDX
200個 ￥38,000　400個 ￥75,000

カプセル入りは1ヶに付き15円増し

75ø用バラエティーセットDX（20種）
200個 ￥25,000　400個 ￥48,000

カプセル入りは1ヶに付き15円増し

75ø用バラエティーセット（30種）
300個 ￥21,000　600個 ￥41,000

カプセル入の場合、1ヶにつき10円追加

46ø用バラエティーセット
300個 ￥15,000　600個 ￥28,000

75øカプセル詰可能

上から押して手を離すと走ります。

プッシュゴーセット
210個 ￥21,000

75øカプセル詰可能

ゼンマイ駆動

ボールペン
機能付

ペンバルランナー

スポーツランナー

ペンバルランナー　100個 ￥12,000
スポーツランナー　100個 ￥12,000

75øカプセル詰可能

（7～8cm）

72個単位

100øカプセル詰可能

（11cm）

72個単位

ドッグファミリーセット　@￥90
キャットファミリーセット　@￥120

パズルゲーム
120個 ￥6,000

ネックレス

キーホルダー

ペンシルトップ

ウォーターボール
各タイプ共 96個 ￥8,000

75øカプセル詰可能

アニマル（大）

アニマル（小）

クリスタルアニマルキーチェーン（大）@￥60（小）@￥40
クリスタルキーチェーン @￥60　各100個単位

水鉄砲キーホルダーセット
288個 ￥15,000

オルゴールセット
100個 ￥19,000

ミニチュアハウス
100個 ￥18,000

アンティック鉛筆削りセット
@￥150

75øカプセル詰可能

プラスティック鉛筆削りセット
200個 ￥9,800

75øカプセル詰可能

えんぴつ削り

75øカプセル詰可能

ロケットアニマル

えんぴつ削りプルバックカー　96個 ￥12,000
ロケットアニマル　100個 ￥10,000

（20cm）

ワールドカップサッカー
100個 ￥15,000

2万円以上（離島の場合3万円以上）お買い上げの方、送料弊社負担。

※価格表示のない景品は全てOP価格@￥500未満です。

OBNES

●価格表記のない景品の価格は@￥500未満です。

ビッグベアー

3色・60個入
参考出品

超リアルな「リュウ」や
「ケン」達が、カッコよく
クロックになったぞっ!!
全部あつめて君も強くなれ!

ストリートファイターIIV ファイティングクロック

5アイテム各5色・100個
OP価格￥40.000

© CAPCOM /グループ・タック・アミューズ・よみうりテレビ

まねき猫

5アイテム・100個入
OP価格￥35.000

懐中時計

試作品

NEWミニクロックK/H

100個入
OP価格@￥500円未満

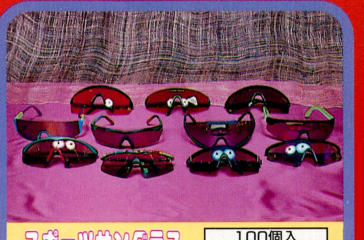
スーパーカー

6アイテム・72個入
OP価格@￥500未満

ケンケンファッショナブルぬいぐるみ
5アイテム・70個入
OP価格@￥500未満

アクセサリーセット
100個入
OP価格￥25.000

リアルバイク
6アイテム・96個入
OP価格￥22.000



スポーツサングラス
100個入
OP価格￥36.000

フリーダイヤル 0120-311607
株式会社オーブネス
TEL 06(641)6001 FAX 06(645)0888
〒556 大阪市浪速区元町1−2−2 浪芳ビル5階

OBNES

カワサキストリートセット 100個入 試作品

携帯電話ホルダー 8種・100個入 OP価格¥30.000

FLEECEウインターセット 4アイテム各5色・100個 OP価格¥33.000

アデッソ 16アイテム OP価格@¥500未満

おもしろバンク 3種・100個入 OP価格¥30.000

ドッグパラダイス ぬいぐるみセット 5アイテム・100個入 OP価格¥30.000

スポーツボールポンプ付 5アイテム・100個入 OP価格¥30.000

ビッグアニマルワン 72個入 OP価格¥23.500

ハウスクロック 4種・80個入 OP価格@¥500未満

高級時計 100個入 OP価格¥33.000

アナログクォーツDタイプ 10アイテムアソート OP価格@¥500未満

株式会社オーブネス
フリーダイヤル 0120-311607
TEL 06(641)6001 FAX 06(645)0888
〒556 大阪市浪速区元町1−2−2 浪芳ビル5階

A Happy New Year

YUVOは、
YUMMY（楽しい、素敵な）VOYAGE（航海、宇宙旅行）
からとった登録商標です。
今年は、業界の皆様方と共にもっともっと素敵な夢を
創り上げて行きたいと願っております。
どうかよろしくお願い申し上げます。

平成八年元旦　太平技研工業株式会社

製造開発元
大平技研工業株式会社
本社　岐阜県岐阜市岩井万場44番地
TEL 058-241-7491（大代表）
TEL 058-241-8006（営業部/販売・サービス専用）
FAX 058-241-8491

TOTAL SAFETY YUVO

TOTAL SAFETY YUVO 'S INFORMATION

新製品

ALPINE CATCHER™

アルペンキャッチャー

幅533mmで高インカム。

隙間ゲーム登場!

YUVO φ120カプセル
250個入り　￥15,000
景品固定プレート
100個入り　￥3,000
※景品は商品には含まれません。

寸法 W533(固定脚は含まず)/D1,800/H1,865mm
消費電力 88W（MAX230W）重量 150kg
●フロントドアから景品補充可能。

新春特報

チャンピオンキック2 大感謝セール!!

～チャンピオンキックをリニューアルしませんか？～

現在チャンピオンキックをお持ちのお客様に限り、弊社が高価買取りし、
特別価格にて新品を御提供させて頂きます。
この機会にぜひご検討下さい。

世界唯一の本格的キックゲームとして、
マスコミではタレント扱いです!

- *'93.12.11　フジテレビ系番組「興奮！Jリーグ大解剖」出演*
- *'93.12.29　TBSテレビ系番組「プロスポーツマンNo.1選手権」出演*
- *'94.1.23　TBSテレビ系番組「ドラキュラが狙ってる」出演*
- *'94.5.2　フジテレビ系番組「上を向いて歩こう！」出演*
- *'94.10.22　日本テレビ系番組「素顔が一番！」出演*
- *'95.6.9　テレビ朝日系番組「華麗にAh! So」出演*
- *'95.11.9　TBSテレビ系番組「最大公約ショー」出演*
- *'95.12.14　TBSテレビ系番組「最大公約ショー」出演*

詳しくは、弊社営業部までお気軽にどうぞ…

FreeDial 0120 **0120-41-7491**

特許出願中
寸法 W1,400/D1,100/H1,720mm
消費電力 50W/外部電源使用

※当社の製品はすべてPL保険に加入しています。
※改良のため、仕様やデザイン等を予告なく変更することがあります。

ZIRAIYA
ジ・ラ・イ・ヤ

TM

～ファラオの秘宝～

観てワクワク
やってドキドキの
アドベンチャープライズ

地雷を踏んだら
ドッカーン
5段階をクリアすると、
宝箱から秘宝が!!

- 1プレイ所要時間約1分
  （タイマーセット可。30,40,50,60秒）
- 景品ケースはφ105×175、22個
- 景品補充は前面扉からOK
- 5段クリア確率1/5, 1/7, 1/10, 1/20（設定可）
- 景品部、階段部の分割でラクラク搬入、組み立て簡単。
- 宝箱（景品取出口）は各種安全装置付

YUVO 円筒カプセル
φ105×L175
発売中!!
250個入り￥17,500

寸法　W900/D2,400/H2,100mm
消費電力65W（MAX95W）重量225kg

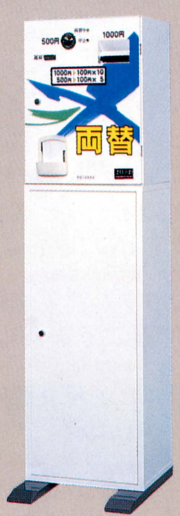
ヘキサプレジデント TM

HEXA PRESIDENT
王者の極

特許出願中　寸法 W1,600/D1,560/H1,350mm
AC100V 50/60Hz　消費電力180W

EXシリーズは
500ウォン硬貨を受け付けません。
両替機は安心が第一です。

EX-380



EX-380A

1000 ▶ 100 ×10
500 ▶ 100 ×5

EX-380B

10000 ▶ 500 ×20
5000 ▶ 500 ×10
1000 ▶ 500 ×2

寸法:W380／D300／H500mm
（専用台 D440／H925mm）
※突起物の寸法は含みません
標準価格：29万8千円

EX-550

EX-550

10000 / 5000 ▶ 500 + 1000 又は 100
（選択ボタン式）
1000 ▶ 500 又は 100
（選択ボタン式）
500 ▶ 100

寸法:W550／D300／H800mm
（専用台 D440／H700mm）
※突起物の寸法は含みません
標準価格：87万5千円

製造開発元
大平技研工業株式会社
本社　岐阜県岐阜市岩井万場44番地

TOTAL SAFETY YUVO
TEL 058-241-7491（大代表）
TEL 058-241-8006（営業部/販売・サービス専用）
FAX 058-241-8491

TOTAL SAFETY YUVO 'S INFORMATION

カジノセレクションスキルストップ

Casino Selection SS™

スキル ストップ

新体験 ストップボタン!!

君はルーレットの回転を止めて
狙った番号にボールを
入れられるか!?

- 1点張り～8点張りまで2人同時プレイ
- 入賞確率は1／10(固定)±α(スキルストップ分)
- 景品はφ105×175の円筒タイプ
- 1コラム10個（全80個）
- 1プレイの所要時間は約60秒

YUVO 円筒カプセル
φ105×L175
発売中!!
250個入り￥17,500

特許出願中3件　寸法　W1,200/D1,140/H1,907mm
消費電力88W（MAX190W）重量 150kg

YUVO PRIZE INFORMATION

ペーパーウェイトセット

80個入り　￥32,000

カジノジライヤ

大きい方は反射を利用した不思議な時計と写真入れ。小さい方はペン立てにもなっている、時計と写真入れです。

栓抜きキーホルダー

100個入り　￥18,000

面白キーホルダー

100個入り　￥17,000

イニシャルキーホルダー

96個入り　￥18,000

高級ビジネスネクタイ

100本入り　￥33,000

高級本革製キーホルダー

100個入り　￥33,000

ビッグロングチェーン

100個入り　￥18,000

お問い合わせ、お申し込みは FreeDial 0120 **0120-41-7491** 送料無料

※当社の製品はすべてPL保険に加入しています。
※改良のため、仕様やデザイン等を予告なく変更することがあります。

TAKARA·GORAKU

チキンドラッグⅡ

※メダル貸機としても使用出来ます。

コインを投入するとまず、カプセル払い出し。その後ゲームがスタートします。ゲームに勝てば従来の景品カプセルも出てきます。

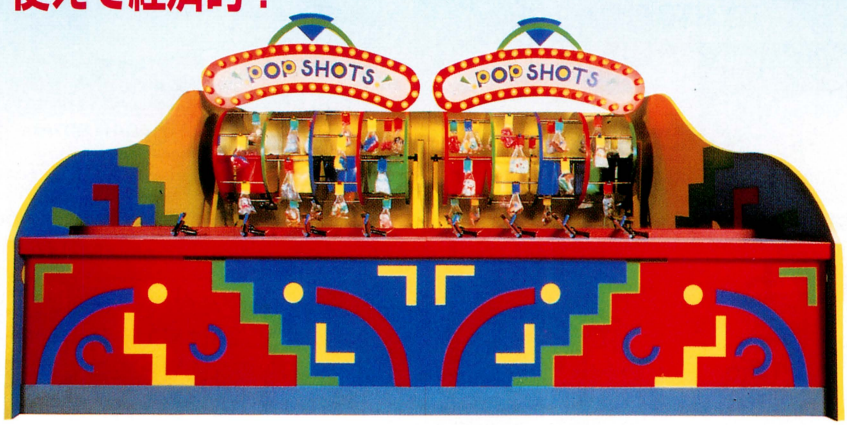
新機能 カプセル自販機をプラス!!

用途も様々！使い方次第で売り上げUPに繋がります。

●高さ1700×幅650×奥行600mm
●重量80kg ●消費電力180W

※型式許可番号61-15913(外部電源装置)

●コルク弾だから何度も使えて経済的！



POP SHOTS

ポップショット

8人用コルク銃使用

掲載写真は試作品の為、一部変更される場合があります。

●シングルタイプ（4人用）
サイズ：W2060×D3500×H2350mm／本体重量：365kg
●ダブルタイプ（8人用）
サイズ：W4060×D3500×H2350mm
／本体重量：730kg

Manufacturer. ZO CO.,LTD.

Shooting Shoot

シューティングシュート

6人用コルク銃使用

●的を撃ち落とすと130φカプセルがプレイヤーに向かって飛んできます。

●サイズ：W3060×D3000×H2100mm／本体重量：740kg

低価格高収益機のパイオニア
株式会社 宝娯楽
本社営業部 〒143 東京都大田区大森北6-1-3 とくしまやハイツ2F
TEL.03-3767-8780㈹ FAX.03-3767-8721
北海道営業所 TEL.0125-24-2985 関西中部営業所 TEL.052-571-9247
東北営業所 TEL.0188-35-2695 九州営業所 TEL.093-471-9801

オペレーターのノウハウが生きる商品と永〜いお付合い

麻雀
プラトニック ラブ

Platonic Love™

あなただけを見つめていたい。

©1995 NAKANIHON NAGOYA JAPAN.
©陳淑芬・尖端出版・他
NAKANIHON INC.
※製品は改良のため予告なく変更する場合がございます。

ルーボー™

ウゴウゴルーボー

特許出願中
寸法：W1250／D900／H1120mm
AC100V 50/60Hz 消費電力93W
大平技研工業㈱

麻雀 SUPER 大中華圏

©1995 DYNAX INC. NAGOYA JAPAN.
ダイナックス㈱
※製品は改良のため予告なく変更する場合がございます。

華五光 SPEC

MAIN BORD	
MEDAL TYPE	
華札・麻雀・花六パネル	
JAMMAハーネス対応	
クレジットタイマー	

花札 華五光 番外編

ダイナックス㈱
※製品は改良のため予告なく変更する場合がございます。

各種景品も取扱い!!

©SPiCE CREATIVE CO., LTD.
㈱スパイス クリエイティブ

とらんぷぽっけ
5種 90個入 18cm OP価格¥31,000

おあずけDOG(ドッグ)くぅん
6種 90個入 18cm OP価格¥31,000

ROYAL CHOICE POKER
ロイヤルチョイスポーカー

㈱エクセレントシステム
遵法営業を厳守の上ご使用ください。

次空を超えた面白さ!

浮世箱
UKIYO BOX

㈱エクセレントシステム
遵法営業を厳守の上ご使用ください。

海外全域輸出入、全メーカーの新製品から中古機売買、下取り、店舗オープンのご相談まで…

We sell!, We Inform , We Act and You Get.

株式会社アーク
ARK, Inc.
〒333 埼玉県川口市芝樋ノ爪1丁目7番55号
TEL 048-268-2868(代) FAX 048-262-1067
7-55, 1-CHOME, SHIBA-HINOTSUME,
KAWAGUCHI-SHI SAITAMA-KEN JAPAN 〒333

遊S(ゆうず)

3版

SEGA™ SEGA AMUSEMENT CG WORLD

株式会社セガ・エンタープライゼス
第一松谷事業所　東京都大田区東糀谷2-13-1
電話03(5736)7700(国内販売事業本部)
03(5736)7721(海外販売事業本部)
03(5736)7834(アミューズメント施設グループ)
03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)

セガプレス
SEGA PRESS

1月1日
(月曜日)
平成8年
(1996年)

すでに完成との見方有力!

バーチャロン歩行開始

年明け早々、業界に旋風を巻き起こしたバーチャロンは、今年最大級のゲームとの評判が高い。フルポリゴン3DCG画像による白熱のバトルシーン。そこには、「自らバーチャロイドを駆って、未知の興奮と驚愕の世界が体験できる!」が理由らしい。

VR.APHARMD/PLAYER1

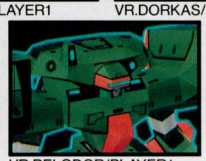
VR.VIPER2/PLAYER1

VR.DORKAS/PLAYER1

VR.TEMJIN/PLAYER1

VR.RAIDEN/PLAYER1

VR.BAL-BAS-BOW/PLAYER1


VR.BELGDOR/PLAYER1

VR.Fei-Yen/PLAYER1

8体のロボット大暴れ

1,632(W)×1,640(D)×1,775(H)mm
約470kg　AC100V 1,200W
29インチモニター
PAT. PEND.　©SEGA 1995

バーサスシティ
Versus CITY
ADVANCED BATTLE CABINET

バーチャロンがバーサスシティに登場!!

一対一の死闘を繰り広げる究極のVSキャビネットで新たな闘いが始まる。

750(W)×1,834(D)×1,950(H)mm
200kg　AC100V 301W
29インチプロジェクションTV
〒95-4480　PAT. PEND.　©SEGA 1995

ROULETTE CLUB

1クラス上の雰囲気を持った「ルーレットクラブ」OPEN!

メダル貸機はオプションです。

関係者によると超大型ウィール（回転盤）とプレイヤーの目の前を走る巨大ボールが大迫力で、当たりやすさと、熱しやすさの徹底追求がなされている。又、業界初の横置きでも明るい大型円形プロジェクターなど、ハイテクを凝縮したエレガントでアダルトな空間が演出されていて、ファミリーからカップルに人気である。

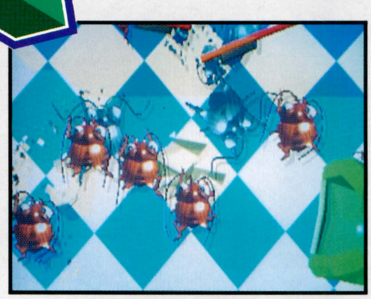
4,480(W)×4,390(D)×2,390(H)mm
2,592kg　AC100V 3.5kW
PAT. PEND.　©SEGA 1995

ハンマーアクションゲームの流れを変える、CG画像による"次世代モグラたたき"登場!

©SEGA 1995

タタコット

CGだから、動きが速い!
CGだから、動きが自由!



CG画像による"モグラ・ハエ・ゴキブリ"のスピード変化を実現。単純ルールとハラハラドキドキの超スリリングさは、子供から大人、ヤング層までをキャッチ。まさにハンマーアクションゲームの次世代を感じさせる。

920(W)×890(D)×1,830(H)mm　約165kg　AC100V
33インチモニター　PAT. PEND.

セガファン

「マンクスTTツインタイプ」登場

ブッたまげ!「マンクスTT」B倍デカポスター

ファイティングバイパーズ「グッズ」デビュー

販売好調の為、全国にイベントひろがる

バーチャロン「オリジナルグッズ」も発表

相手を殴った瞬間、キャラクターの顔が派手に変形するという「ファンキーヘッドボクサーズ」登場!

コミカルなキャラクターでリアルファイトを展開。又、トリッキーなアクションプレイでボクシングの面白さを表現。ディスコブームの立役者、ジョン・ロビンソンも参画。

©SEGA 1995

SEGA SPORTS
FUNKY HEAD BOXERS
ファンキーヘッドボクサーズ

株式会社セガ・エンタープライゼス
©SEGA 1991

第一販売事業所　東京都大田区東糀谷2-13-1　電話03(5736)7700(国内販売事業本部) 電話03(5736)7721(海外販売事業本部) 電話03(5736)7834(アミューズメント施設グループ) 電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2-5-3　電話 06(334)5336(代表)
九州支店　福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5　電話092(452)6841(代表)
広島販売　広島市中区河原町11-17フルミチビル　電話082(293)7979(代表)
名古屋販売　愛知県名古屋市名東区社が丘1-804　電話052(702)3003(代表)
仙台販売　仙台市若林区卸町東3丁目1-8　電話022(287)0930(代表)

夢ランド創造

TASKO

謹賀新年

わんぱく工場Ⅱ
WANPAKU FACTORY Ⅱ

すべり台つき、アスレチック感覚のボールプール

●SIZE:(mm)
W6,900×D5,750×H2,650 ●消費電力:150W

FUAFUA® ファファスライダー
FUAFUA SLIDER

キッズ達のお気に入り! ファファシリーズに
BIGなスライダーが新登場です

●SIZE:(mm)
W5,072×D8,073×H6,327 ●消費電力:1kW

ニューサーカスホイールⅡ

カラフルな筐体、係員不要の
輪投げゲーム機です

4人用

リング・景品取り出し機構付

SIZE:(mm)
W2,860×D3,280×H2,630
消費電力:1kW ☎91-43829

景品取り出し機構付

ミスター カップイン
MR. CUP IN

ホールインワンできる
プライズゲーム!!

SIZE:(mm)
W700×D1,500×H1,600
消費電力:150W ☎91-43829

景品取り出し機構付

ダブル プライズ
BASKET STADIUM W·P
バスケット スタジアム

イルミ・音声・BGM付
対戦プレイ用

大好評!!
景品が出るニュータイプ

SIZE:(mm)
W1,350×D2,400×H2,500
消費電力:260W ☎91-43829

SPACE CREATOR TASKO タスコ株式会社

東京営業部／〒113 東京都文京区本駒込3-17-2 ☎03-3827-6741代
大阪営業部／〒532 大阪市淀川区木川西3-4-4 ☎06-303-7531代
福岡営業部／〒810 福岡市中央区清川1・7・12大戸ビル5F ☎092-524-8006代

※仕様は予告なく変更することがありますので、ご了承下さい。

© TASKO

AM春秋

1月号

AM業界の活性化は自らの努力で！

新年おめでとうございます

「とはいえ、『めでたさも　中くらいなり…』、あるいは『中』までもいかないというのが実感でしょうか。」と書き始めたのは昨年のことだが、景気動向に本格的な回復の気配は見られず、加えて円高、阪神大震災、オウム、金融不安……と、より厳しさの募るこの1年であった。

二極化の中で「棲み分け」か「淘汰」か

AM業界の景気動向は昨年の秋口より、ようやく底打ちしたか？との感触を得てはいるが、「前年同月比をクリア」、「同プラスに転じる」との声を聞く一方、「横這い」、「更にダウン」の声もあり、バラツキがある。この底流で進行しているのが「二極化」ということになろうか。

「二極化」にはいろいろな側面がある。大型店と中小店、売上げを伸ばす店と更にダウンする店、等々。

いずれにせよ、過当競争といわれる中で、うまく「棲み分け」て堅実経営の路線に乗せ得るか、それとも余儀なく閉店という「淘汰」の路線に追いやられるか、AM業界のバブル崩壊以来今年は3年目。正念場を迎える。

全体としては大型化が進むが、大型店であれば堅調というわけではない。ビデオゲームのみを並べた小型店が堅実に集客し、収益を上げているケースもある。立地と規模に合わせたマシンの構成は何か、顧客の定着化に策はないのか、営業形態（料金システム等）に思い切った改革の道はないか。手軽な娯楽として定着すればこそ、経営努力の手腕は問われる、と心得るべきだろう。

メーカーの東南アジア政策強化に期待

日本のアミューズメント産業界の今後という点から、明るい話題がないわけではない。

日本や欧米諸国の景気低迷が長期化する一方で、ここ数年来、躍進著しいのが東南アジア諸国だ。その経済成長と共に、国民の消費水準が向上し、娯楽に対する出費も大きくなり、アミューズメント市場が拡大しつつある。

日本のメーカーにとっては、コピー基板の横行により、マーケットとしての土壌が成立していない、という側面もあったが、消費水準の向上と共により良質の商品を、というニーズも高まりつつある。数年前より当地域でのマーケティングに意欲的な米国のメーカー団体AAMAの活動を見るにつけ、JAMMAの対応にしびれを切らしていたものだ。

そのJAMMAが、遂に腰を上げた。12月6日の理事会で、来期より東南アジアでのAMショー開催を決定したのだ。政府の補助（申請中）を得、日本貿易振興会（JETRO）との共催で11月下旬～12月上旬に香港で開催の準備に入った。（381頁参照）

12月16日～19日には、韓国で初の本格的なAMショーが㈳韓国映像娯楽物製作者協会と韓国綜合展示場、韓国放送公社の共催で開催され、大きな反響を集めた。日本からは賛助出展を含め5社の出展にとどまったが、来年はより充実したAMショーとなるだろう。（265頁参照）

メーカービジネスの拡大、メーカーの体力強化は、開発力強化となって日本のオペレーターにも益するもの、と考えて素直に喜びたい。

「AM業界も無策ではない。今年は時代に応じた規制緩和への働きかけ、新製品開発、魅力ある施設開発が本格化するだろう。AM業界の活性化は景気の回復によりもたらされるものではなく、自らの努力で切り拓くものと心得たい」――これが昨年の結びであったが、一年持ち越したということで、改めての結びとしたい。

（月刊コインジャーナル）

データイースト㈱（本社・東京、福田哲夫社長）は、縦スクロールシューティング「空牙」を'90年に発売。その後、'92年には〝空牙2〟という位置付けに当たる「ウルフファング～狼牙」をリリースし、シューティングファンの熱い注目を集めた。今月、紹介する「スカルファング」は同シリーズの外伝的なスタンスによって開発されたシューティングゲームである。

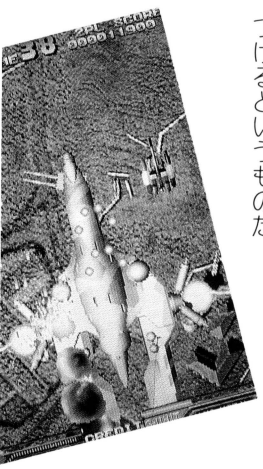
このシリーズに一貫して言えることはストーリーは前作を踏襲しつつも、ゲームシステムには何ら規制を持たせず、新たなコンセプトで開発しているということである。当然、この「スカルファング」も縦スクロールシューティングゲームの既成概念に捕らわれない斬新なアイデアが随所に盛り込まれている。新年の幕開けに相応しい、期待感溢れるニューゲームの登場といえるだろう。

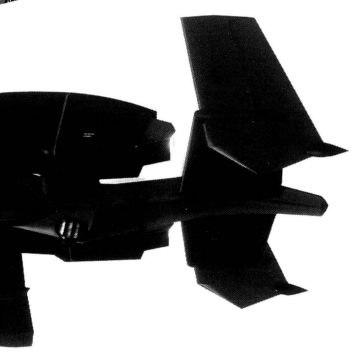
OUTLINE

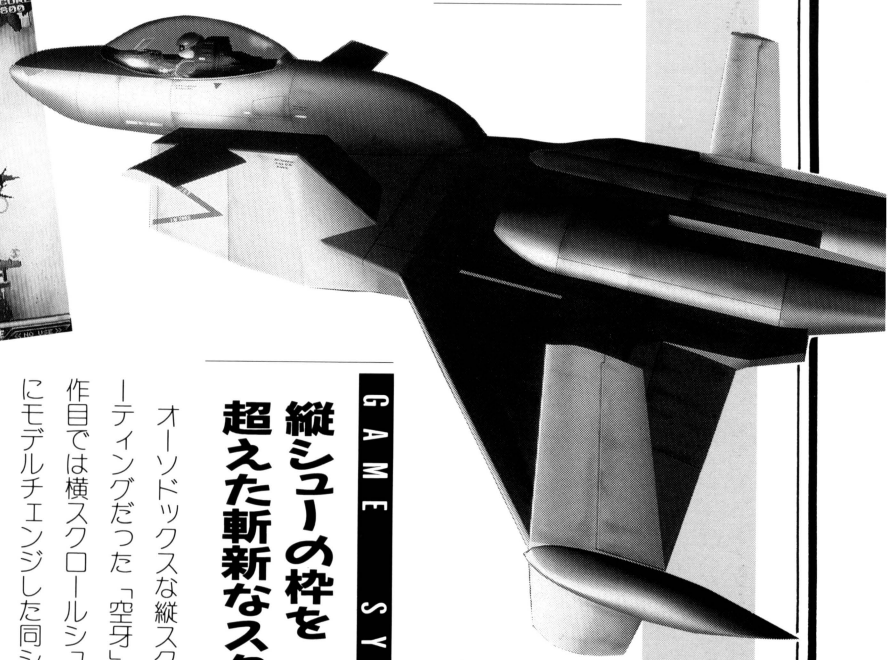
「対ラグナロック防衛プログラム」起動！

2001年、「第2次ラグナロック戦役」で圧倒的な兵力・技術力を誇る敵「ラグナロック」を何とか撃退した統合軍。この「ウルフファング」の世界から7年が経過した2008年、再び「ラグナロック」が重爆撃機1機を核とした新たな機動部隊を組んで攻勢を仕掛けてきたというのが、本作のバックストーリーである。

プレイヤーは自機を駆って、最終防衛ライン到達前に敵機動部隊を撃破するのが目的。最近ではゲームコミックも月間に数誌が出版され、ゲームストーリー自体に対する注目度も高くなっているが、この「スカルファング」のようにシリーズ化することで、物語は厚みを増し、一層プレイヤー達を引きつけるというものだ。







GAME SYSTEM

縦シューの枠を超えた斬新なスタイル

オーソドックスな縦スクロールシューティングだった「空牙」に対し、2作目では横スクロールシューティングにモデルチェンジした同シリーズ。本作は再び、縦スクロールとしての登場となったが、そこはシューティングの奇才・DECOだけに、並みの縦シューには仕上げていない。

まずプレイヤーは、ノーマルタイプの「オートモード」と、タイムアタック制を採り入れ、Bボタンで画面スクロールスピードをプレイヤーが選べる「チェイスモード」のどちらかを選択する。初心者にはオートモードがお薦めだが、慣れればこの新アイデア〝チェイスモード〟がプレイヤー達を熱くすることだろう。操作には1レバー3

今月の表紙

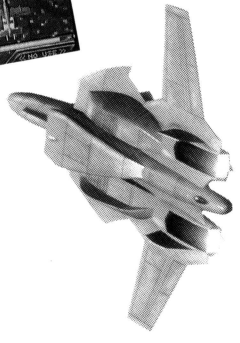
JANUARY

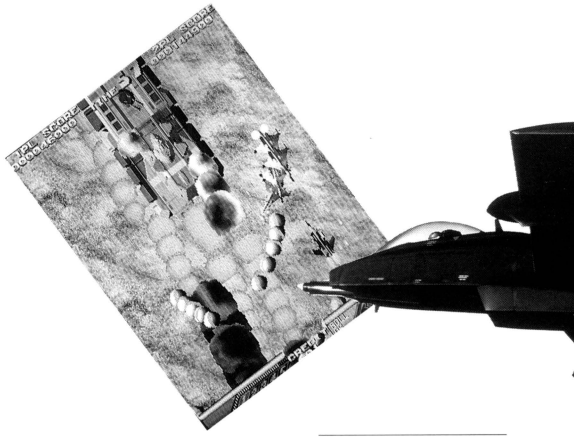
データイースト(株)

スカルファング

ボタンを使用し、オートモードではA・Bボタンがショットとなる。

自機は4タイプから1機を選択。各機には細部に亘って異なった特性があり、パイロットも攻撃型、ボム型など個性豊かな4名から選べるため、このセッティングによって自機の性能は大きく変わってくる。また、ボム型パイロットは支援衛星ソアによる特殊攻撃が可能。各機によってサーチ型ボンバー、拡散型ボンバーなどの特徴を持たせている。一方、攻撃型パイロットには、機体が炎に包まれて無敵状態になる〝バレルロール〟と呼ばれる特殊攻撃が備わっている。これらは画面上のチャージメーターがMAXの時のみ使用可能となる。





SALES POINT

攻略の鍵を握る超高等テクニック

さて、ここまで読まれて従来の縦シューと大して変わらないと思われた方も多いと思うが、同製品の最大の魅力はボスへの攻撃の際（チャージがMAXの時）、〝バックスラスト〟〝サイドスラスト〟といった超高等テクニックが、対戦格闘のようなコマンド入力によって使える点にある。

例えば、ボスが画面下に降りてきた時、自機を画面上方に移動させ、バックスラストのコマンド入力をすると、機体が180度回転し、下方にいるボスへの攻撃が出来るという訳だ。サイドスラストでは敵の側面への攻撃が可能で、これらを使いこなすことがボス撃破の必須条件となってくる。

シューティングゲームに新たな息吹を与えるこの新システムがプレイヤー層にどう受け止められるか、大いに期待のかかるところであろう。ロケーションには1月下旬～2月上旬頃、登場する予定である。

月刊アイジャーナル

1月号 CONTENTS

〔特集〕

'96新春座談会〜'95年の回顧と'96年の展望〜 …… 108
〈出席者〉今野 伸(㈱タイトー)・小形武徳(㈱セガ・エンタープライゼス)・猿川昭義(㈱ナムコ)・徳田恭敏(㈱エイブルコーポレーション)・中山尚彦(㈱シグマ)・畑 晴夫(㈲ニュースター)・安田則雄(㈱バンプレスト) 〈敬称略〉

'95ベストインカム大賞 発表!! …… 142

アミューズメントは我が天職(19) ㈱サンセイブ・エンターテイメント 曽我 榮藏 社長 …… 191

往く年'95〈AM業界'95の主な出来事〉 …… 200

11月23日「ゲームの日」全国イベント繚乱 …… 252

日本のテーマパーク(30) 大人の郷愁を誘い、子どもの夢を育む『壬生町おもちゃ博物館』 …… 280

新・遊園地の文化史(30) 第二部 遊戯機械の系譜 空中遊泳の夢を実現した観覧車 …… 280

フラッシュニュース …… 140

特別連載企画 各社の相互交流を通じ業界の健全発展を目指す コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(略称CESA)設立 …… 140

オープンニュース

アジアの挑戦 ——韓国—— …… 206

◎二大ショッピングゾーンに誕生したアミューズメントワールド
「セガワールドグリーンシティ」(㈱セガ・エンタープライゼス) …… 217

◎北陸有数の巨大都市新潟に日本5番目のATP誕生
「新潟ジョイポリス」(㈱セガ・エンタープライゼス) …… 220

トピックス

特別連載企画 懐かしのマシン③ 独創的な数々のマシンを生み出した「関西精機製作所」 …… 212

「NICOGRAPH'95 アミューズメントCGシンポジウム」開催 …… 224

カラオケ産業展示会&セミナー・フォーラム「'95カラオケ・フェスタ」開催 …… 226

海外リポート

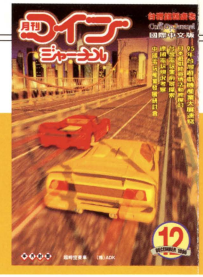
法人申告ランキング表('94/7〜'95/8) …… 150

①『1995台湾電子遊戯機産業大展』(台湾・台中市) …… 256

②特別インタビュー 中華民国電子益智科学技協進会中区委員会 陳 慧聰 会長 …… 260

③『'95年現代新電玩電子遊戯機展』(中国・深圳) …… 262

④『韓国ゲーム機器及びソフトウェア展示会』(韓国・ソウル市) …… 265



限りない可能性とともに、
21世紀の中国市場にアクセスする!!

月刊アーケードジャーナル 国際中文版 12月号（毎月10日 台湾より発信!）

今月の表紙

スカルファング
データイースト㈱ ……104

新商品クローズアップ
書評（気になる本）
ITEMコラム

第8回ゲーム懸賞論文入選作発表 ……136
マジカル ナイン ドアーズ（㈱こまや） ……266
魔女の囁き（ヒューマン㈱） ……268
エリア51（㈱ナムコ） ……270
テレパチ（サン電子㈱） ……272
マンクスTT（㈱セガ・エンタープライゼス） ……274
パイレーツライン（㈱カトウ製作所） ……276
リアルバウト餓狼伝説（㈱エス・エヌ・ケイ） ……278

『「気」で心と体が変わる』
宮原 久 ……304

「AMビジネス」鈴木 聖司 ……307
「ビデオゲーム」石井ぜんじ ……309
「レジャー」白石 嘉宏 ……308
「SC」髙田 保治 ……310

カラオケバックステージ
㈱エクシング
常務取締役営業本部長 富塚 六郎氏に聞く ……299

海外情報 ……302

業界紙誌時評
プレス ウォッチャー ……316

ロケーション別業況（11月下旬～12月上旬） ……363

業界時事報
●「中西昭雄氏を囲む忘年会」開催、業界人有志100名超が参集 ……427
●セガ社、年末年始商戦に向けプライベートショーを開催 ……428
●㈱アイマックス、ゲーム開発者養成スクール事業を本格展開、日本と中国で同時に開校 ……429
●㈱ナムコ、IAAPAショーで「アルペンレーサー」が受賞 ……429
●㈱ケイアンドユウ、シンガポール、中国で中古機オークション開催 ……430
●㈱新声社、「第9回ゲームスト大賞授賞式」を開催、大賞1位は「バーチャファイター2」が獲得 ……432
●㈱アイマックス、「ラズマタッズII」をプライベートショーで発表 ……433
●㈱エス・エヌ・ケイ、東京・大阪にてプライベートショーを開催 ……434
●㈱マトップ、豪州へ研修旅行を実施 ……434
●オープンニュース
「PIA AM綱島」（㈱マタハリー） ……435
●㈱リイド社、「1995リイド社忘年会」を開催 ……436
●松田次雄シングル祝賀ゴルフコンペ事務局、「松田次雄シングル祝賀コンペ、並びに祝賀パーティー」を開催 ……437
●㈱ナムコ、「ワンダーエッグ／たまご帝国」で新春イベント開催 ……438
●人事異動（㈱アーク、㈱セガ・エンタープライゼス） ……438
●電話番号変更（㈱共和レジャーシステム） ……438
●事務所移転（㈱ウエップシステム、㈱エス・エヌ・ケイ、㈱ダイナ） ……438
●事務所開設（㈱シグマ）、訃報（宥新宿エクスプレス） ……439

AM春秋 ……103
AM業界催事録 ……312
ワールドイベントカレンダー ……314
ニューマシンインフォメーション ……372
コンシューマ情報 ……395

海外購読案内
海外代理店案内 ……440 441

JAMMAだより ……382
JAPEAだより ……380
AOUだより ……386
NSAだより ……384
県別団体名簿 ……390
県別協会だより ……388

情報ファイル ……421
わが社のマドモアゼル ……443
中古機情報 うります／かいます ……327
英文（Coin Op. Journal） ……418
新春誌上名刺交換会 ……444

今ふれあいの大切さ。
感・じ・ま・す
人と機械 人と人
アメニティパーク（ビデオシティ）リンクはオペレーション（メダル・ビデオ・対人ゲーム）を通して伝えます。
企画運営：株式会社アポロ
大阪市中央区難波4－2－1
難波御堂筋ビルディング11階
TEL.06(633)2131(代表)

CAPCOM

■マジシャンが27種のマジックをしかけるトリッキーなピンボール新登場！

NEW
フリッパー ●ピンボールマジック™
(W)900mm x (D)1,300mm x (H)1,800mm
© 1995 CAPCOM COIN-OP, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

■みんな集まれ！原始人ウーガ君の案内で恐竜探険に出発だ～。

きょうりゅうたんけん
●恐竜探険トリケラトプス™
(W)1,260mm x (D)1,950mm x (H)1,800mm
© CAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

■超人気・スパIIが、すごろくタイプのプライズゲームで登場！

ドリームキュート™シリーズ ●スピニングアタック™
(W)500mm x (D)450mm x (H)1,500mm
CHARACTER GRAPHICS © CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

■人気のヒーローたちが、全18種類のオリジナルノートで登場！

ノートベンダー式プライズマシン ●パラダイスコンボ™
(W)600mm x (D)500.5mm x (H)1,500mm
CHARACTER GRAPHICS © CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

■楽しさいっぱい、ギャグいっぱい。業界初の易占いマシン、遂に登場！

八卦うらない ●見てしんぜよう™
(W)730mm x (D)700mm x (H)1,857mm
© CAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

大好評発売中！
アミューズメントマシン充実のラインナップ。

■驚異のQサウンド™対応で臨場感アップ！

●Qグランダム25™
(W)668mm x (D)965mm x (H)1,425mm

■オシャレでコンパクトな実力派筐体！

●カプコン・ミニキュート
(W)500mm x (D)690mm x (H)1,300mm

ノーリスクで高収益をお約束する。
レンタル&リースシステム

販売のご用命は大阪AM国内販売部・東京AM国内販売部／レンタル・リースのご用命はレンタル営業部までお申し付けください。お問い合わせの住所、電話番号につきましては、裏面の広告をご覧ください。また、筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

CAPCOM

撃墜王爆進

闇の陰謀を打ち砕け！

シューティングゲーム「19」シリーズの最新作がニューギミック満載で新登場。

19XX

THE WAR AGAINST DESTINY

ナインティーンダブルエックス

- ●「マーカーミサイル」で敵をロックオン！集中攻撃を浴びせろ。
- ●新システム「可変型ボム」で爽快感と攻略性がグーンとアップ。
- ●バリエーションにとんだ画面展開と新兵器もゾクゾク登場。

QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

CPS II 第13弾

画面は開発中のものです。
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

Dungeons & Dragons

ダンジョンズ アンド ドラゴンズ　シャドウ オーバー ミスタラ

SHADOW OVER MYSTARA™

冒険はまだ終わらない。

壮大なイマジネーションが生み出すアクションRPGの傑作がストーリーも新たに旅立つ。

- ●2人の新たな冒険者登場！4人同時プレイもOK！さらに2人までなら同キャラも使用可能！
- ●シナリオが君次第で変わるマルチストーリーとエンディングで繰り返し未知の冒険に挑戦だ！
- ●様々な謎のアイテムを見つけだしパワーアップ！時間内に隠された秘密を暴け！

DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA, and the TSR logo are trademarks of TSR, INC. and used under license. © 1996 TSR, INC. All Rights Reserved. © 1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.
画面は開発中のものです。

Q SOUND™
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

CPS II 第14弾

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。

●販売のご用命は大阪AM国内販売部・東京AM国内販売部／レンタル・リースのご用命はレンタル営業部までお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

株式会社カプコン
●大阪AM国内販売部／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3633 FAX.(06) 920-5133
●東京AM国内販売部／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階） TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701
レンタル営業部／〒540大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3631 FAX.(06) 920-3632
札幌営業所／TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731 関東営業所／TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0701 岡山営業所／TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
仙台営業所／TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313 名古屋営業所／TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119 福岡営業所／TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103
新潟営業所／TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043 近畿営業所／TEL.(06) 946-4054 FAX.(06) 946-7429
カプコンはセレッソ大阪の運営に参画しています。

News Index

発表!! 月刊コインジャーナル「'95ベストインカム大賞」

全国のロケ活性化に最も貢献した機種を選定・表彰する本誌恒例「ベストインカム大賞」の'95年度受賞機種が決定した。

ビデオゲーム部門では「バーチャファイター２」、コクピット／アップライト部門では「バーチャコップ」、今年度より新設したプライズ／カーニバルゲーム部門では「ニューＵＦＯキャッチャー」がそれぞれ受賞、セガ社が３部門独占という快挙を成し遂げた。また、特別賞には「パズルボブル」（タイトー）と「アルペンレーサー」（ナムコ）の２機種を選定した。 〈本誌120頁掲載〉

開発メーカー16社がソフトウェア協会「CESA」を設立、倫理問題など管理

コナミ㈱、㈱ナムコ、㈱カプコンなど開発メーカー16社は12月28日、「コンピュータエンターテインメントソフトウエア協会（ＣＥＳＡ）」を設立した。

同協会の設立趣旨は、ソフトに関する権利保護や業界内外の情報交流、倫理規定の確立、市場動向の調査や公序良俗の維持、人材育成などの活動を展開していく。

会長には上月景正コナミ社長が就任。今後も関連メーカー約400社に加盟を呼び掛け、１年以内に社団法人化したい考え。 〈本誌140頁掲載〉

㈱ナムコ、香港最大級のAM施設「ナムコ・ワンダーパーク」を出店

㈱ナムコは去る12月23日、子会社のナムコ・エンタープライゼズ・エイシア社を通じて、香港最大規模のＡＭ施設「ナムコ・ワンダーパーク」を銅鑼湾のワールドトレードセンター６Ｆに開設した。

フロア内装を帆船のイメージで仕上げ、日本で話題となっている映像情報を紹介するほか、香港で初めて喫茶スペースも設けるなどアメニティ性を重視している。これにより、顧客の滞留時間も延長させる考え。営業面積は約1200㎡で、約180台のＡＭ機器を設置。'96年２月にグランドオープンする。

セガ社、「バーチャファイター」ライセンス事業好調、売上高40億円に

㈱セガ・エンタープライゼスの「バーチャファイター」シリーズに関するキャラクターライセンス事業が好調で、売上高も同社最高記録の40億円を突破したと見られる。

これは全国のＡＭ施設でゲーム大会やイベントを開催すると共に、玩具やアパレル、景品分野などに積極展開し、更に週刊誌やマンガ、テレビのアニメ番組までキメ細かなメディアミックス戦略を推進したため。今後は新作「ＦＶ」にも同様の戦略を適用し、ＡＭ施設収入など多部門との相乗効果も狙う。

特集「アジアの挑戦」第3弾『韓国』のAM市場に迫る

勢いを増すアジア各国のＡＭ業界に焦点を当てた「アジアの挑戦」シリーズもいよいよ３回目。今回は日本経済を脅かすほどの経済力を身に付けた『韓国』をピックアップ。同国のアミューズメント産業の現状や問題点、更には日本市場との関連など、多岐に亘ってレポートする。

隣国でありながら、実情を把握しにくい韓国ＡＭ業界は今どうなっているのか。現地メーカーは何を想い、何を開発しているのか？　そして、日本のメーカーとしては最も気になるコピー問題の実態は果たして…。 〈本誌206頁掲載〉

11月23日、「ゲームの日」施行 全国各地で盛大なイベントが開催

本年度より施行された㈳ＪＡＭＭＡ、㈳ＡＯＵ、ＮＳＡの業界３団体による合同行事「ゲームの日」が11月23日に実施、全国の地方協会や会社単位でイベントやキャンペーンが開催された。

「ゲームの日」は、ＡＭ産業界の健全性や文化性、先進性を広く世間へアピールし、一般の人々に対して業界への理解を深めてもらうため設定されたもの。本誌では全国各地で開催された「ゲームの日」関連イベントやキャンペーンの実施状況を取材、その詳細をレポートする。 〈本誌200頁掲載〉

志摩スペイン村、インバーテッド型コースターなど第2期投資計画開始

'94年４月に開業した志摩スペイン村では、第２期投資計画として約70億円を投じ、インバーテッド型コースター「ピレネー」と屋内型アトラクション「ドンキホーテの冒険」の２施設などを新設する。

ピレネー（スイス・ボリガー&マビラード社製）は全長1234ｍで、最高部が44・６ｍ、最高速度99・３ｋｍ／ｈ。投資額は31億円。'97年３月より営業が開始される。ドンキホーテ〜は'97年春完成予定で、投資額は26億円。また、多目的ホールが建設されるほか、既存の野外劇場にシェルドーム型の可動式屋根を設置する。

セガ社、「セガサターン」専用CD-ROM　デジタルマガジン発刊

㈱セガ・エンタープライゼスは'96年３月、「セガサターン」対応のゲームソフトマガジン「ＧＡＭＥ－ＷＡＲＥ」をＣＤ－ＲＯＭで創刊する。

内容は連載ゲーム（毎号３本掲載）、ゲームや映画の案内、メールオーダー、ゲーム広告、デジタル・ギャラリーの５部門で構成され、従来ソフトとは違う連載性を活かした部分をウリものとする。ＣＤ－ＲＯＭを添付した雑誌があるが、これはＣＤ－ＲＯＭのみを媒体としたもの。当初は季刊として10万枚を発行し、価格は2000円前後になる見通し。

伊丹空港、旧国際線ターミナルビル商業施設、AM施設へ転用

関西国際空港の開設で国際線が閉鎖された伊丹（大阪国際）空港の国際線ターミナルビル（運営・関西国際空港ビルディング）が商業施設やアミューズメント施設として再利用されることとなった。

暫定転用方針が決定次第、関連企業との誘致折衝に乗り出す計画。具体的な誘致施設については未定だが空港用地内のビルということもあり、内容は限定される見通し。

尚、同ビルの延床面積は２万8000㎡で、'97年３月にはモノレール新駅がビル前に完成する予定。

台湾糖業が台中市にアミューズメントテーマパークを建設、'99年開業目指す

台湾の公営企業である台湾糖業は、台中市に同国最大のテーマパークを1999年を目処に開業する。

台湾糖業が所有する198haの敷地のうち120haを利用して、アミューズメントテーマパークを建設。アダルト層やファミリーを対象にした第１期施設を'99年に、2002年までにはヤング層をターゲットとしたテーマパークを開業する予定。投資総額は約60億台湾ドル（約210億円）。

建設は長億実業が請け負うが、テーマパークのソフトに関してノウハウが乏しいため、海外企業に協力を打診している。

テレビゲーム誘発発作問題で国際共同研究へ、任天堂など資金提供

テレビゲームが痙攣などの発作を誘発するとされる問題について、日本てんかん協会のテレビゲーム誘発発作委員会を通じて日米英仏など８カ国の専門機関が参加して因果関係や発作のメカニズムを学術的に共同研究する。

この研究費用の一部として、任天堂㈱が１億5000万円、㈱セガ・エンタープライゼスが1000万円を拠出した。

研究結果で因果関係が証明された場合、同委員会は企業側に改善を求める一方、企業も明らかな関係があれば対策に乗り出すとしている。

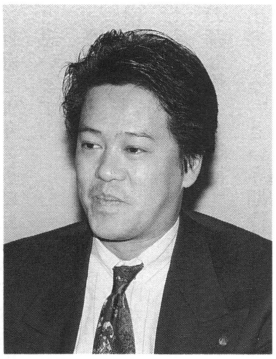
—'95年の回顧と'96年の展望—

新春座談会

昨年は戦後50年という大きな節目を迎えた。
そして、今年のアミューズメント業界は、経済、行政も含めて
日本の構造の大きな変革が避けて通れない状況にある。
いよいよ『安定春秋期』から『弱肉強食の戦国時代』
への壮絶な幕開けとなるのだろうか。
果たして、この荒波を企業経営者はどのようにして
乗り切っていけば良いのだろうか。
業界の第一線で活躍されている各社のリーダーをお招きし、
'95年の回顧と'96年の展望について、忌憚のない意見を述べて頂いた。

'96

㈱ナムコ　販売部門担当
常務取締役
猿川昭義氏



㈱エイブルコーポレーション
常務取締役
徳田恭敏氏

㈲ニュースター
代表取締役
畑　晴夫氏

㈱シグマ AM施設事業本部
取締役本部長
中山尚彦氏

㈱バンプレスト
専務取締役
安田則雄氏

㈱セガ・エンタープライゼス
専務取締役
小形武徳氏

〈司会〉
㈱コインジャーナル
代表取締役
原　昌也

㈱タイトー　東日本AM
営業本部長 取締役
今野　伸氏

ロケの市場規模は一部除いてほぼ底打ち
だが、今後も二極分化が進みそうな気配

――新年明けましておめでとうございます。ご多忙の中、弊誌恒例の新春座談会にご出席頂きましてありがとうございます。本日は、皆さんがそれぞれの立場から見た'95年の回顧と'96年の展望についてお話頂ければ、と思います。

さて、5～6年前の座談会では、口調も滑らかに割りと高い展望が聞かれました。しかしその後は、「現在は次のステップへの踊り場、端境期」「そろそろ新しい芽が出てくる」という期待感を込めた言葉で表現されたものの、実態としてはなかなか現われてこないというもどかしさを感じています。簡単に振り返ってみますと、昭和62年を底に、昭和63年からは上昇に転じ、レジャー白書の数字だけで見ると、前年比市場規模のアップが続いたのは5年間になる訳ですが、'89年～'92年というのは、業界の規模が20%近い数字で拡大してきました。それが一昨年の秋口から大きく低下し、これがAM業界のバブル崩壊といわれており、日本経済全般の動向と2年半のズレがありますが、これには経済界の動向のほか、AM業界内部の問題もあろうかと思います。

では、まず昨年1年間を振り返っての感想などから始めたいと思います。

小形（セガ・エンタープライゼス）　お蔭様で当業界からは7社（テクモ、コナミ、カプコン、ジャレコ、ナムコ、タイトー、セガ社）が上場しており、先般、上半期の数字が発表されました。この7社だけの数字でお話しますと、機器販売の合計が約605億円になります。ここでのエポックな出来事として、この上期は前年同期比41億円（7・4%）増となり、漸く3年振りにプラスに転向してきました。これは明るい材料ではないかと思います。

また、この中で7社合計の輸出額はおよそ200億円。そして、国内販売が約405億円という内訳は全体の規模は'94年度と比較して微増となり、7社以外の大手メーカーの数字を合算しますと、業界規模は1300～1400億円が正しいところではないかと思われます。また、全体の規模は大きく変わらない中で、7社だけを見ると昨年と比較して伸びている所は4社。技術革新、或いは時代の先取りや新しい商品作りができた所と、そうでない所の格差が拡がってきつつあるといっても過言ではないでしょう。

半面、AM施設関係では、残る6社の合計は上半期で約1000億円の売上高となります。年間のオペレーション部門の売上高は約5000億円で、昨年同期比とほぼ同じでしょう。機器販売と違うのはオペレーションの進展率ですが、1社だけが昨年を下回っているだけで残りは全て売上げが伸びているということを捉えていくと、機器開発部門と比較するとオペレーターの方の収益格差は開かなかったのではないか、ということになります。この中で、ナムコさん、カプコンさんは新店を相当数作られた。また、当社の場合には既存店の収益がアップした。こうしたことは積極的に新機種を導入した結果ではなかろうかと考えます。つまり、オペレーションも既存の機械だけで昨対と同じような数字を挙げることはもう難しい局面を迎えているのではないでしょうか。

――ロケーションの市場規模としては若干のダウンはあるものの、ほぼ底打ちしているということですね。ロケの構成比が拡大しているタイトーさんでは如何でしょうか？

今野（タイトー）　やはり、今、小形専務が仰られた通りだと思います。昨年の座談会でも小形専務はオペレーションの面に於いても二極化が進むであろうと強調しておられましたが、まさしくこの1年間はその傾向が立証されました。ご承知の通り、当

社では残念ながら良い作品を世に提供できずに苦しんだ1年間でもありました。上期の実績に於きましても、既存店舗でまだ昨対100%に届かず、95%前後で推移しています。大型店舗については100%を上回るものも増えてきており、今後の課題としては自社の開発の強化は勿論、売上げ規模の小さい店舗の底上げを念頭に置いています。

出店に関しては自然体で経営に臨みましたので、専らスクラップ&ビルドに重点を置く形になりました。「踊り場」という表現がされますが、私共の今年度の基本方針のひとつに〝既存店の活性化〟があります。よって、直営店の新規出店は昨年と比べると少ないのが現状です。もうひとつは、オーナー管理ロケのレンタル部隊がありまして、こちらの方もスクラップ&ビルドを積極的に行ない、このレンタル売上げは2桁まではいかないまでもグロスの売上げでは増収しています。

㈱エイブルコーポレーション
徳田恭敏氏

㈱シグマ
中山尚彦氏

猿川（ナムコ）　ロケーションの全体規模というのは、そう変わらずに横這いできていますし、機器販売の方も総体としては前年とあまり変わっていないと思います。当社ロケも9月頃から既存店が100%くらいに上がってきまして、これは、「鉄拳」「アルペンレーサー」の貢献が大きかったようです。また、メダルを使っていない一番小さなロケ「キャロット」（50～60坪）は、既存店の中では昨対で最も割り込んでいたのですが、機械がなかなか回らない中でビデオゲームのPCBを入れ換えるだけでも効果を現わしていたのが特徴でした。出店は例年通りで、むしろ機械の投資額が昨年よりも増えており、これが功を奏したとも考えています。また、地域的にいうと昨対では都心部の方が良いようで、地方はまだ落ちている所が多い様子です。

また機械については、CGポリゴンなど表現技術でも実績ができ、セガさんと共に有利な展開が図れました。それと、昨年の座談会で、新しいジャンルに挑戦したいと話していた製品が「アルペンレーサー」だったのですが、これが上手くいったと思います。

中山（シグマ）　私共のオペレーションで言いますと、昨年の1月は既存店の前年比で90%だったのが少しずつ回復してきてナムコさんと全く同様に、9月で漸く前年比を回復しました。12月は104%くらいなので、やれやれというのが正直なところですね。当社の場合は特殊なのですが、メダルゲームが約55%、アーケードが約45%の売上比となるのですが、今年になってメダルもアーケードも同様に伸びてきており、現在はバランスが取れている状態です。

ただ、都心部では大型店は良いのですが、小型店が前年比を割っている店が多い。今までは1年くらいの間に上がったり下がったりすることはなく、3～5年のサイクルでずっと上がり続けたりすることが多かったので、漸く上がりのサイクルに入ったのではないかと期待しています。

畑（ニュースター）　'93年というのが、一番悪い年だった訳ですが、オペレーションというのは自分達だけの目で行き届きますので、意外と回復は早かったと思います。'94年、'95年と昨対をクリアしているところが多かったようです。特に、'95年に関しては我々の商売に付きものの当たりソフトがある、ないがはっきり出た状況ですから、極端な店の例だと30%くらい伸びています。やはり、どれだけの機械をどれだけ投資するかということですから、大型店でも厳しい営業内容のところもあれば、小型店で思い切った設備投資をしたところなどは確実に伸びています。ですから、'95年はオペレーターの体力が回復したような気がします。

ただ、'96年に関しても、ソフトが続かなければ前年割れの可能性も当然あるでしょう。昨年は「VF2」「鉄拳」「ストZERO」「KOF'95」などソフトはなかなか良かったですから、そういう面ではオペレーターにとって収入は伸びて当たり前だと考えています。更に、プライズ機についても、結果的に機械の台数を減らさずに済んでいます。それはやはり、皆さん工夫をしているからでしょう。これまでのパターンでいえば、売上げの下がった機械はロケから外していくものですが、「UFOキャッチャー」に関しては全盛期とほぼ同じくらいの台数を置けていると思います。

㈱セガ・エンタープライゼス

小形 武徳氏

㈱タイトー

今野 伸氏

―― 景品の内容はかなり変わってきていますか？

畑 はい、全く違います。ぬいぐるみは3分の1くらい。売上げは如何に工夫したかで変わってきます。ただ、私共のロケではメダルゲームは散々な目に遇っていまして、小型店（100～150坪）の場合は殆どメダルゲームは要らないのではないかという感じです。安定した売上げはあるのですが、カンフル剤になるような新しいものが出てこないとブームは再燃しないでしょう。それでも、ブームに火が着く以前の'89年頃の市場規模から見てみれば'93～'94年もそんなに悪くはないのですが、その前が良過ぎただけであって、潰れたオペレーターもそんなにいないのですが…。我々の業界は、爆発的な大ヒットがあった時は省き、継続的にデータを取っていった方が良いのかも知れません。ですから、私はあまり悲観はしていません。

―― 協会など情報交換もされていると思いますが、これは御社だけでなく、全般的な傾向と受け止めてよいのでしょうか？

畑 前年割れを昨年まで引きずった人は殆どいないのではないでしょうか。元が大きく膨らんでいないこともあり、却って小さいオペレーターの方が昨対のクリアは簡単だと思います。

―― メダルゲームはあまり入れ換えていないのですか？

畑 2000万円以上の機械も出ていますが、それをペイできるだけの見込みが立たない、要はリスクを負いたくないということですね。中小の場合、特に高額商品については仕入れの失敗が半年や1年間のタダ働きに直結してしまいます。余所様が儲かっているのを見て、それから動いても遅くないというのが理由のひとつです。シグマさんの「ジョーカーズワイルド」などのソフトの交換はするのですが、あまり伸びないですね。また、100人くらいが一度に遊べるような大型店では良いかもしれませんが、我々のような中途半端な規模のロケでは止めた方が良いのではないでしょうか。逆に、都内では坪効率を考えてメダルゲームをやめていくところもあり、既存店で続けているロケに流れていく場合もありますが…。

―― '94年で既に昨対をクリアしているところが多く、'95年はプラスに転じているということですが、これが全体的なロケの状況をどのように反映しているのかはやや不鮮明ですね。

畑 はっきりいって、セガさんの「VF2」を何台入れたかによって計れる部分も結構あると思います。やはり、1台入れた店と5台を入れた店では全く売上げが異なります。我々、田舎の店でもメーターは1台当たり500～600万円という数字が出るほどでしたから…。

徳田（エイブル・コーポレーション） 当社はメーカーさんとオペレーターさんの中間業者ですが、当社から見たオペレーション面は、かなり売上げが苦しいロケと良いロケとに分かれてきているようです。ひとつの意見として、機械代金が非常に高くなってきているのですが、ある方は「買えるところは買えて、買えないところは買えない。これは差別化になって良い」といっています。それと、真剣に自分の店をどういうように持っていったら良いかを考えているところは確実に伸びていると思います。全体的な意見ですが、景品ものではなくビデオゲームで安いものが一番儲かるようです。オペレーターさんが潤えば業界のパイも自然に拡がっていくと思うのですが…。

―― オペレーターの二極分化が進んでいるということですが、どういうところが強くて、どういうところが弱いのですか？

徳田 先程、畑社長が仰られたように、良いものを積極的に導入された方と、されていない方の差だと思います。プレイヤーというのは、何処（立地やブランド）の店というのはあまり関係なく、遊びに行って楽しめる店ということを重視します。その時に、次々に新しいことを提案していく店には人が集まっていき、それに伴って店舗全体の売上げに繋がるのです。

小形 多少、補足させて頂くと、当社では現在6社を主力ディストリビュータとして選定しており、今期から実績数値を取っていますが、この6社の総取扱高は前年同期比で約30%増となっています。

それと、当社の取引対象業種としてメーカー、オペレーター、ディストリビュータ以外としてファイナンス的な商社やリース会社がありますが、昨今、変化が出てきているのはオペレーターの直売比率が大幅に下回っていることなのです。これは、高額商品を積極的にオペレーターが取り組むという場合、またはディストリビュータがそれを扱う場合、この与信の問題を嫌忌に各社非常に厳しい対応を迫られている中で、リース会社及び商社の取扱額が相当のピッチで増えています。ディストリビュータの意義といいますか、ディストリビュータとはなんたるものであるか、ということが今後も引きずっていく問題であると思います。

―― 特に、大型機器や高額商品のウエイトが高くなってくると、よりそういう側面が出てくるといえる訳ですね。

小形 そうですね。オペレーターの方々は年輪蓄積産業といわれているように、'95年を振り返って見ても、大型倒産もなく平穏無事に過ごせたということは、それだけの努力と開発メーカーの良い商品作りがあったからであり、殆どのオペレーターの収益は上回っているのではないでしょうか。

―― そうした中で、ファイナンス部門というものがディストリビュータのひとつの新しい形として捉えられると思いますが、そのウエイトが高まってきていると…。

小形 それだけ日本のＡＭ産業というものが認知、確立されたということでしょうね。

―― また、近年ではプライズマシンがロケでも大きなウエイトを占めてきており、恒常的に進むものと考えられます。そういった側面を踏まえてバンプレストさんから見たこの1年間は如何でしたでしょうか？

安田（バンプレスト） まず、ロケーション面で捉えますと、当社では松戸の店舗をオープンしてちょうど3年になり、次に開設した東大宮のロケと2店舗だけですが、元々、分母が小さかったので世間でいう昨対何％ダウンというようなことはありませんでした。これには色々な理由があるのですが、ひとつは景品の部分、クレーン機の比率を高め、ロケテストの意味も込めて新製品や発売前の製品を入れてインカムの維持を図ったということです。ですから、今でも景品の占める売上比は3分の1くらいになっています。

あとは、基本的にはファミリー対象ですのでバランス良い構成作りに力を入れ、また飲食との複合を始め、アトラクションやイベント展開などかなり努力はしてきました。その結果、何とか昨対という点ではアップできています。たった2店舗ですが、特に感じるのは地域性ということ。その環境に応じた店作りをしないとやはり駄目ですね。立地や客層、客単価なども勿論違いますので、そこを上手く種分けしながら運営しています。

また、業務用機器と景品が当社の柱となりますが、上期・下期で捉えますと、業務用機器は上期かなり難航しましたが、下期には「コンビニキャッチャー」などで盛り返しました。景品については、無理やり押し込んでもどこかに歪みが生じますから、市場に合った商品供給を考えていく方向で若干、修正をしています。トータル的には増収ですが、利益ということになるとまだまだ厳しいというのが現状です。

㈱ナムコ
猿川昭義氏

㈲ニュースター
畑　晴夫氏

㈱バンプレスト
安田則雄氏

グローバル化はメーカー間格差目立つ 注意点は"カントリーリスク問題"

――各社の業況をベースに意見を述べて頂きましたが、まとめると、①一昨年来、言われてきた二極分化がより顕著になってきた、②オペレーターサイドとしては下期頃から回復基調である、③②の要因としてはソフト的に良い商品が揃っていたため、ということになります。では、業界全体としては底打ちしたと見てよろしいのでしょうか？

小形　何もせずに業績を上げるというのは無理な話ですが、先程の上場企業7社の605億円以外にも、当社やタイトーさんの場合であれば通信カラオケ、または当社やバンプレストさんのキッズアミューズメント機器部門の立ち上げ、コナミさんの風営7号関連部材の供給などを含めますと、この3社で100億円の数字が上積みになります。

日本に於けるカラオケ、7号関連ビジネスには殆ど手が付けられていない状況であり、AM業界の隣接分野として大なり小なり、やる気になれば同じ戦力で対応できないこともないのです。これからを考えた場合、リストラをするのか、新規事業を立ち上げるのか、これらの方向に行かざるを得ないでしょう。何故ならば必要経費は上がる一方で、これをインクルーズして本業だけでカバーしようとすれば日本では成熟産業の仲間入りをした限り、そう大きな発展は見込めないのです。また、施設関係でももうひとつは機器開発部門ですが、たまたまCGに特化した商品開発を行なったところの上期だけで捉えると、当社とナムコさんで上場企業7社のうち77%（セガ社56・7%、ナムコ20・4%）の市場占有率を持っています。ただ、これは逆に今後、追われる立場になります。先端技術を使った商品開発が活発化し、家庭用ゲーム機が32ビットから'96年は64ビットの時代に入ろうかとしている中、従来の商品ではユーザーが満足しなくなっています。ここに競争の原理が働き、オペレーターとしては喜ばしい状況下が出てくる可能性は高いといえます。

あと海外の新しい地域開発ですが、当社では、台湾、中国、米国、英国に現地法人を置きロケ展開を行なっています。これはナムコさんも然り。このグローバル化に対応するメーカー格差もあまりにつき過ぎています。特に、日本はアミューズメントの先進最大国であり、オペレーターの方々が使った古い機械の流通網を確立しておきませんと、如何にメーカーが良い製品を作っても置く場所がないという事態にもなりかねません。各メーカーさんに於いては早く海外市場での事業展開を立ち上がらせる必要があると考えます。このように、やるべきことをやっていればAM産業の成長発展は無限にあるのではないでしょうか。つまり、'95年はそういったことに対応しなければならないという意識を持った年であったように感じました。

――先頃、JAMMA理事会が開かれ、来期、JAMMAとして海外での展示会開催が決議されました。各メーカーレベルでの海外戦略に関しては如何でしょうか？

猿川　現在、米国では340カ所、アジアでも20年程前からロケーション展開していますが、最近、「ゲームセンターを作ってくれ」という問い合わせが多いのがこのアジアなのです。「ついこの間まで戦争や内紛があったのに…」と驚いてしまいますが、やはりそういった流れにきているのですね。

世界的に見ても、日本のAM産業というのは独特な形で一番上手く成長してきたのではないかと思えます。米国は確かに早かったのですが、現在でもプレイ料金は安いし、新しい機械も入っていません。議会を（名前は伏せますが）特化した展開をしている上場企業もあります。55店舗のうち38店舗、約7割を一地域に限定してロケ展開をしているのです。面を幅広くするという経営効率よりも、まだ誰も手を付けていない地域にシフトすることも今後、考えていく必要があるでしょう。その企業も6%近くのオペ収入を上げているということです。これからは、ただ器を綺麗にする、機械を早く入れるというだけでなく、もっと戦略に富んだ取組みも必要な時代となってきたのです。

通じて1ドル硬貨を新造して対応する動きがあるのはご承知の通り。東南アジアでは、台湾、上海、香港、シンガポール、以前はタイ、マレーシアでも展開していました。このタイとマレーシアもそうなのですが、ここで気をつけなければいけないのは〝カントリーリスクの問題〟です。その時の政権が変わると輸入禁止になったり、自国の業者だけは良いといったことになりかねません。ただ、上海などについては、今のところ採算的にも利益が出ていますし、着実に展開できています。一方、香港は逆に規制が厳しくなったため数が減少してきていますが、そういった中で、お金をかけた健全なゲームセンターに変わりつつあります。

また、台湾は三越さんを中心にSCロケ関係を手掛けていますが、ここのところ台湾自体の景気が良くないこともあり予算通りには上がっていません。それでも今後のアジア、特に韓国などは規制緩和に向けて財閥も動いており、大きなマーケットになりそうです。日本のノウハウやきちんとした運営方法で行なうことが、その国のこの業界を上手く育てることに通じ、マーケットを拡大することにもなります。

―― アジアの経済成長が著しいとはいえ、プレイ料金と投資金額を見ると採算ベースには厳しい部分があるのでは？

猿川 上海などのプレイ料金は米国のそれ（25セント）と変わりません。ただ、日本では10回プレイできるところが、上海では1回しかできないかもしれませんが、非常に人数が多いことや経費もあまり掛からないことで利益が出ているのです。新品と中古の組み合わせは考えなければなりませんが、新店に新品の機械が入るとやはり中古の店は不利になるようです。勿論、ローカルに行けばまだ中古だけでも通じると思います。

―― 東南アジアでもローカルは別にして、人口の過密度からいえば、日本と似た過密性があるので日本的なロケ運営には向いた面があるかもしれませんね。

小形 アジアの場合、遊びに使う貨幣価値は日本の5分の1から4分の1なのです。自ずと日本と同じ投資効率を狙うのであれば機械代金を4分の1、或いは3分の1に抑えないと新規事業としては捉えられません。新品及び中古機を織り混ぜながら、我々が培ったノウハウを提供することによって立ち上げれば相当に大きなキャパがあるでしょう。

米国の場合は、ストリートロケに数台の機械を並べるだけでもご飯を食べるには事欠かないため改革やチャレンジといった動きは出ませんでした。しかし、当社のルクソール（ラスベガス）内のロケでは日本の投資効率と変わらないレベルまで数字が上がっています。それを見た映画会社MCAやスピルバーグなどは、「これは新しいビジネスで大変面白い」として当社と提携し、3年間に全米100カ所の大型施設を展開する話が進んでいます。漸く米国でもAMビジネスに本格的に取り組む動きが出てきた訳で、これは全世界に波及する可能性があるということです。また、中古機に関しては当社の場合、毎月500~600台が出ていくのですが、これでも機械が足りないくらいです。

―― 2年前には200~300台、昨年は400~500台と仰っていましたね。

小形 本当に足りないくらい皆さん欲しがっています。

安田 当社でも商品を流していることもあり、つい先週まで東南アジア（台湾、フィリピン、シンガポール、香港、韓国）のお客さんを回りながら市場を視察してきたのですが、猿川さんが仰られたように国民所得とプレイ料金との比率に開きがあり過ぎますね。プレイ料金は低く設定しなければならない。しかし、オペレーターを儲けさせてあげないと次への投資意欲が湧かないと思うのです。償却もできていないのに、また次の機械を買うというのは難しいでしょう。だから中古しか入らないのかなと…。

でも、市場としては確かに加熱していますね。景気は悪いのだけれどもロケには人が溢れるほど集まっているし…。特に、フィリピンのロケではビデオゲームに空いている席がないくらいでした。ただ、我々が出ていって事業展開した場合、商売になるのかどうかですね。日本から新品を持っていっても買える訳がないでしょうし、現地にプラントを作ってそこから安く供給するようにすれば新しい製品も入っていくとは思うのですが…。当社製品の場合、景品を出すということで、またそこにコストが掛かり、難関は2つ程ありますが、市場としては確実にあると見ています。

猿川 大まかにいうとNIES諸国は新品で、ASEAN諸国はまだ中古市場ですよね。それにフィリピンなどは、我々が公式

にゲーム機を入れようとしても入管が認められないのです。どこかを通すと入るケースもありますが、東南アジアではこういうことが頻繁なので非常にやりにくい。

小形　中国の北京では「デイトナUSA」1プレイが2～3元（1元＝約12円）です。しかし、上海では4～5元。広州では8元くらい取れます。これは日本でもそうですが、遊ぶことに関しては寒い所よりも暖かい所の方が良い。当社が東南アジアに進出した地域（一部直営）にはミャンマー、ベトナム、インドネシア、マレーシアなどがあり、機械償却を5年でやっていますが、これら全て黒字なのです。ビデオゲームでの償却は長くて2年、上手くいけば6カ月くらいで回収してしまいます。これは何故か？　遊ぶものがないためです。ただし、ビデオゲームだけは北京、上海、広州を見ますと大体同じで、アップライトタイプで1～2元です。また、オペレーターの方は古い機械をどんどん下取りに出して新しい機械に入れ換えていくべきでしょうね。

徳田　現在、基板などではある程度の下取り価格を設定して循環システムになっています。ただ、大型機の場合はスペースを取りますから入れ換えるにはどれかを出さなくてはいけない。私共でもそれらを東南アジア、欧州、南米（コロンビア、ブラジル、メキシコ）などに出していますが、大型機についてもメーカーさんが下取りシステムを構築して頂ければ相場が生まれますから、買う時も安心して買えるのではないでしょうか。

――なるほど。海外状況について、タイトーさんやシグマさんは如何ですか？

今野　米国、欧州とも明るい状況ではありません。東南アジア、中国はまだ具体的に発表できる段階まできていません。ですが、特に中国については非常に注目し、関心を持っています。法制面などを調査検討し、慎重に進めていきたいと考えています。

　また、海老名に新工場を立ち上げましたので、'96年はCGポリゴンゲームを6タイトルくらいは出せる予定です。

中山　当社の場合、米国市場にはかなり前から進出していますが、カジノに機械を売り込むのがメインなので少し状況が異なると思います。中国に対しては日本のスタイルでいけそうだという仮説のもと、真面目に取り組む方針です。海南島はギャンブルが多いリゾート地ですが、ここも敢えてメダルゲームだけで始めました。ギャンブルではなく、ゲームをしたいというお客さんも大勢おり、客層によっては日本式のメダルゲームでも充分にやっていけるのです。

　それでも、畑さんから150坪以下のロケにはメダルゲームはいらないのでは…という意見があり大変ショックを受けています(笑)。数百万円台で売上げの挙がる機械があまりないためご迷惑をおかけしていると思うのですが、メダル機はアーケード機と違って取っかえ引っかえする必要もなく、接客を含めて雰囲気を売っているのだと考えて頂きたいと思います。

小形　それはスペースの問題でしょうね。成熟産業となった日本の場合、棲み分けという点では畑さんの仰ることも分かります。

畑　そうなのです。300坪以上の店と150坪以下の店ではスタイルがはっきり分かれてくると思います。ですから、そういう意味では小型店にはメダルゲームは…という発言になる訳ですが、棲み分けできれば客層も選別できるし、変なところで価格の競争も出ないでしょうし、私はそちらの方が良いと思います。

――研究会では最近、上海にも視察旅行に行かれたようですが、地域オペレーターとして海外市場はどのように映っていますか。

畑　猿川さんが仰られたようにカントリーリスクを負うということもありますが、やることに対しての希望は非常に大きいと思います。日本には中古の要らなくなった機械は掃いて捨てるほどある訳ですから、それが生きてくれればオペレーターとしても万々歳です。私も昨年は中国に4回くらい渡り、自分達でやろうという前提で動いているのですが、政治情勢の問題などもありなかなか難しいですね。

小形　世界的に見て今から戦争が始まるとは考えにくいですが、海外に出る場合には人任せにしたら絶対に失敗しますね。金銭管理というのがキーポイントになってきますから…。

猿川　当社の場合のマレーシアやタイもそうなのですが、その時は良くても政権が変わると駄目になったりしますので、中国にしてもそういった不安材料はあるのです。ちょっとしたことでもYESがNOになったりしますから、コネがない人には全く手が付けられなくなってしまう…。それが怖くて手を出せないんですよね。

'96年は喰われてなくなる所も増加!? 業界躍進のためには規制緩和も必要

―― では、次に国内市場に於ける'96年の展望に話題を移しますが、流れからいえば販売にしても、ロケーションにしてもグロスでは底を打った状況となりそうです。と同時に二極分化も進み、格差は拡がっていきそうな気配もあります。また、先頃のAOUセミナーで野村総研・太田氏による当業界には業態改革も必要では？ という内容の講演がありました。例えば、料金体系にフレキシビリティーを持たせ、入場料制にするとか、時間帯や地域によって料金を変えても良いのではないか、ということでした。

猿川 売上げ数字的には、'96年も大きな変動はないと見ています。ただ、この業界に変革があるとすれば、技術革新であると考えています。次のハードに向けて各メーカーさんも研究を進めていると思いますが、その時期が2000年前後になるのではないでしょうか。直近ではCGポリゴン製品がそろそろ各社から登場してくるでしょうし、当社としても「アルペンレーサー」で成功しましたので更に新しいジャンルや遊びを追求していきたいですね。既に試作で幾つか見ていますが、「アルペンレーサー」同様の手応えを感じている製品もあります。

今野 社内的にはゼロからのスタートということでなり振り構わずやっていきます。東南アジア方面への中古機の流通のお話ですが、幸い当社では流通ルートはしっかり持っているため、中古機の扱いでは苦労していません。レンタル部門とオペレーション部門を合体して人的資源の見直しも図っており、売上げ的には低迷していますが、採算的には向上しています。レンタル営業部隊も300名程いますので、この戦力を強化していきたいと考えています。

畑 我々としては良い商品を出して頂くしかありません。経営や店舗の作り方や考え方ですが、例えば格闘技ゲームを見た場合、基板までがハードであり、ゲームをしている人間がソフトになってきています。他の人がプレイしているゲーム画面を見ているだけでも結構面白いのです。ですから、〝見(魅)せるゲームセンター〟という店も考えられるのではないかと…。当社ロケでは、ゲーム機の後ろに少し高い椅子を置いて自由に見ていても構わない、というような店作りをしています。「お金がなくなったら帰りなさい」ではなく、「後ろで見ても良いし、お金を持っている時にはまた来て遊びなさい」という方向ですね。

―― オペレーターとしては、ギャラリーを邪魔者扱いする傾向もありましたが…。

畑 格闘技ゲームの場合は違うのです。先日、「鉄拳2」の大会を見に行ったのですが、凄い技が出るとどよめきが起こるのです。まるで映画を観ているような雰囲気でした。また、それに耐えられるだけのソフトなのでしょうね。

―― それもひとつの意識の切替えであり、業態改革になると思いますが、実際に営業形態で工夫や実験はありますか？

畑 プレイ料金はお客さんが決めることで、ゲームによって上げたり下げたりするのは止むを得ないこと。これまで歩合制でやってきた商売が家賃で借りるなど徐々に進歩してきた訳ですが、次のステップとしては物件の買収ですね。300坪の大型ロケなどではなく、駅前から繁華街へ人が流れているような立地であれば、土地・建物(40～50坪、2階建て)を買収して総売上げが伸びなくても6000万円前後あれば採算が合って、なおかつ銀行に借りた分は、最終的に5年後にやめて物件を売却したり、他社に賃貸することで利益になるものであれば営業は継続できます。

―― アミューズメント・パワーは衰退どころか社会のあらゆる場所に拡散しているように感じますが、それをどう集約するかがメーカーとして、オペレーターとしての工夫でもある訳ですね。

小形 我々もマルチメディア時代を迎え、センターの中でコインオップ機械を置くビジネスからどんどん隣接した分野、または現在の機械が置けない場所にも置けるような商品やネットワーク作りをしない限りパイの拡大はあり得ない気がします。

―― ということは、オペレーターはその場だけの運営ではもう具合が悪いというこ

とですか？

小形　いいえ、それは棲み分けです。新しいものを作ろうとしているメーカーは、150坪以下のロケは体質的にできないのです。通信カラオケが受けているというのも、ただ上手く歌う時代は終わり、コミュニケーションのきっかけ作りに使っているためです。これなどもひとつのヒントになります。対戦ゲームも2人で遊ぶより、もっと人数が多い方が楽しいだろうし、ソフトやシステムが構築されれば色々な再利用の場が増えるのではないでしょうか。同じことをやっていれば弱肉強食の時代に入るだけなのですから…。

猿川　畑さんが言われたようにお客さんをもてなすことが重要だと思うのですが、基本的に機械は単なるツールであり、昔からコンプレックスという考え方もあった訳です。研究されているオペレーターの方は小形さんが言われたようなことも意識されており、だからこそ畑さんのように昨対比クリアしたというお話が出てくるのだと思います。オペレーターは高額商品だろうと買えます。しかし、もし外れた時、そのリスクを考えると二の足を踏んでしまうのです。

小形　そう、オペレーターの方は決して力がない訳ではないのです。ロケは作りたいが、作った後で更に大きいロケができてしまった場合、回収がおぼつかなくなるから怖がって出店しない。現にそういう時代に入っているのです。

畑　私が先程（ロードサイドではなく）駅のそば、と言ったのも大きなロケができにくいからです。

猿川　確かにバイパス沿いなどのロードサイドが一番危ない。ただ、規模が大きくて複合タイプの施設であれば、駐車場もあるし行ってみようという気にはなりますが、じゃあ小さなロケはなくなってしまうかといえば、居心地が良い、或いは好きなゲームがあるというような条件によっては残るのではないでしょうか？

畑　それは充分にありえます。当社のバイパス沿いのロケ（約90坪）のすぐ傍に大型ロケ（約300坪）ができたのですが、まだ売上げは伸びています。ですから、機械の設備投資の仕方など思い切ってやる時はやるということが大切ですね。

猿川　ただこれから、'96年は特に喰われてなくなるところも多くなるでしょう。オペレーターの倒産や店を畳むところが出始め、'97年、'98年になれば尚更にそういう傾向が出てくるのではないでしょうか。

小形　ですから、重要なのは2点です。安価で高収益を挙げる商品の開発と、オペレーターさんが後生大事に置いている古い機械は売ったメーカーさんが責任を持って下取って、海外に持っていくなり、廃棄処分するなりしなければ新しい機械は買えません、ということです。今だけを見た経営しかしていないのですから…。

畑　技術革新されていけばメーカーとエンドユーザーが直接繋がってしまい、最終的にはオペレーターが要らなくなってしまうかもしれません。ビデオゲームなどは自宅に端末があれば、あとはコンピュータやCATV回線を使ってできる訳ですから。

中山　それと、老人の方のためのロケを開設して成功されるようなオペレーターがいれば拍手喝采を贈るのですが…。

小形　出生率が低下してプレイ人口が減っているという話もありますが、私はこれは違うと思います。年齢層の幅は拡がっています。

――昨年、一昨年は女性客が減少しているというお話がありましたが、現在は如何でしょうか？

畑　私は一概には言えないと思います。というのも、ファミコン普及の関係があって小学生の女児でも抵抗なく来店します。年齢層の高い女性（母親）はいなくなってしまったかもしれないが、一緒に入り込んできた女の子（子供）は残っているのです。

猿川　ぬいぐるみの関係では減った訳ですが、ビデオゲームやメダルゲーム、占い機などでは逆に増えています。データを取った訳ではありませんが、私はそう思います。また、ゲームはボウリングなどと比較してもプレイ料金が高いですね。

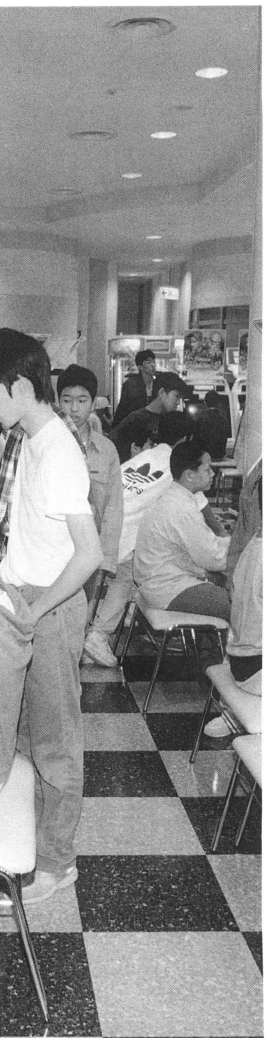
小形　大体、大衆娯楽の目安は客単価が1500円だそうです。

猿川　子供の心理としては、自宅にゲーム機があっても外に出るとまたやりたくなってしまうようです。同じものでも臨場感を高めたり、ファミリーが楽しめることでプレイするようになるのでしょう。先程、お年寄り向けロケのお話が出ましたが、確かにお金は持っていてもやはり難しいでしょうね。それでも、孫を連れてくるような店作りにはできるでしょう。

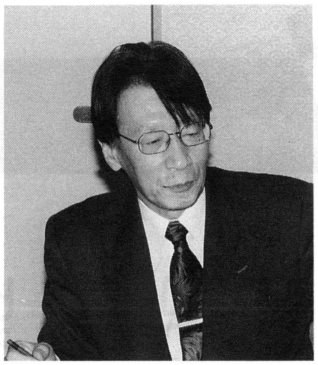
小形　国土と人口は決まっている訳ですから私の計算でいくと、既存のビジネスだけを捉えるとオペレーション収入は約6000億円、機器販売で約1500億円が上限です。現在が5000億円であるならば、あと1000億円分のパイはあるのです。ただし、それが平等に拾えるかといえばこれからは違います。

安田　市場規模は成熟状態であり、これを一気に吹っ切るには猿川さんも仰られていた技術革新しかない。過去25年間を見ても、機械式だけだったのがビデオゲームが登場した時に飛躍的に伸びた、それがカラーになってまた伸びた。以降、体感ゲーム、CGポリゴンと同様に続きました。そして今後、可能性があるとすれば映画を超えるリアルタイムCGしかないなと考えています。

あと、この業界が伸びるためには制約が多過ぎますね。ビデオゲームで景品を出してはいけないとか、パチンコタイプはいけないとか、もう少し前向きに考えた方がいいかもしれません。



景品単価UP、或いは7号営業との問題は？営業形態に求められるフレキシビリティ



司会
原　昌也（小誌）

―― 現状で、業界として対応すべき問題や打開していく問題も提起しておきたいと思います。

小形 規制緩和の問題ですが、我々の業界はまだまだ未熟なところがあるのです。例えば、景品限度額を高くした場合、これは当社でもテストしましたが、コストを差し引いてもインカムはグンと上がります。ところが、オーナーとの契約条項がオペレーターの方もまちまちなのです。大体、現在の契約ではオーナーに有利な内容になっていますから、良いということが分かっていても業界3業態が一体となってそういう行動が取れないのです。

―― 景品単価の値上げにしても案外オペレーターさんレベルで反対が多いというのはそういった要因がある訳ですね。

小形 極端に言えば、売らないで自分のところで使うだけの景品開発…つまり、市価500円までの商品開発をして自社ロケに入れていくということもこれからは、やりかねない。これは不公平でしょう。

安田 ただ、現行の法律上では通らないでしょうね。

小形 流通させないで、それくらいのコストを掛ければ音声合成を入れることもできるでしょう。

―― 景品単価500円を700円にすれば、次に1000円、1500円というステップアップは当然あると思います。そこでリデンプション、チケット制という方向性が出てくるのでは…。

小形 風営7号という業種が存在している以上難しいと思います。

猿川 米国や香港などではライセンスはビデオゲームよりリデンプションの方が取りやすいのです。ですから、むしろリデンプションの方が健全なものとして受け止められています。日本はパチンコとの絡みが大きいと思いますね。

―― 現状の7号とは別個なものにしろ、現状の8号としても別個のものとして考えるべきだということでしょうか。

畑 形態は幾つか分かれている訳ですからやり方はあると思います。8号の中でも良いから、子供は絶対に入れない代わりオールナイトで営業させてくれとか…。

―― 営業形態にフレキシビリティが必要だとしても、規制そのものがフレキシブルでなければ考えられる範囲は狭められてしまいますね。

今野 一方でカジノバーが増えているのは気になりますね。

猿川 全て取り払えということではないが、もっと緩和した方が良いでしょうね。

―― ある県などは許可が下りるまでにまだ1カ月とか、2カ月の期間が掛かるようですね。

小形 規制に関しては、AOUなどオペレーターの方が動かないと駄目ではないでしょうか。

畑 これにはかなりのエネルギーを必要とするし、理論武装もしなければなりません。ただ、納得できる部分は受ければ良いと思いますが、関係ないものは外して欲しいということは出して良いと思います。

小形 それはどんどんやるべきですよ。こういうものは、広域オペレーターが言い出すものは全部反対なんですから…。

―― ぬかるみに入りそうなので締め括りますが、業界のパイは現状とそれほど変わらない。しかし、その中で棲み分けは進み、生き残るためにはそれなりの工夫が必要であると…。一部にはそれだけの努力に応じた結果が出ているところもある訳で、そういう踊り場、端境期は1～2年は続く。だが、続くのだけれども後から見れば、これが転換期だったかなと思える萌芽は結構あると思います。また、大手メーカーでは中長期の計画を立てていますが、地域オペレーターもそういう目でビジネスを見ていかないと、今年は昨対をクリアしても3～4年先にはどういう状態に置かれているか分からないということですね。

本日はお忙しい中、長時間に亘りありがとうございました。

ジャーナル

カム大賞 発表!!

⑧ 真サムライスピリッツ(エス・エヌ・ケイ) 248.3
⑨ バーチャファイター(セガ・エンタープライズ) 239.3
⑩ ザ・キング・オブ・ファイターズ95(エス・エヌ・ケイ) 227.8

5 ストリートファイターZERO

ビデオゲーム部門大賞
バーチャファイター2
〈㈱セガ・エンタープライゼス〉

コクピット／アップライト部門大賞
バーチャコップ
〈㈱セガ・エンタープライゼス〉

プライズ／カーニバルゲーム部門大賞
ニューUFOキャッチャー
〈㈱セガ・エンタープライゼス〉

特別賞部門
パズルボブル
〈㈱タイトー〉

特別賞部門
アルペンレーサー
〈㈱ナムコ〉

小誌独自の調査により、各年度に於ける全国のロケーション活性化に最も貢献した機種（開発会社）を選定・表彰する〝月刊コインジャーナル・ベストインカム大賞〟。今年度からはプライズ／カーニバルゲーム部門を新設し、選定機種の幅を拡大させている。

各賞は小誌が全国40カ所のロケーションより集めたインカムデータの年間（95年1月号～12月号）集計結果により決定。1995年度の各部門インカム大賞は右記の通りとなった。

尚、データ集計にあたっては当業界全体に対する貢献度を優先させるため、一般的にインカムの高い機種であっても設置口ケ数が少ない場合には、獲得ポイントは総じて低く抑えられる傾向にあります。また、これを補う貢献度ランキングも別表として掲示します。

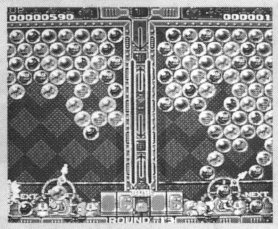
月刊コイン

'95 ベストイン

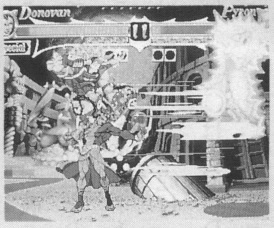
ビデオゲーム部門

タイトル/社名	獲得ポイント
① バーチャファイター2(セガ・エンタープライゼス)	865.6
② パズルボブル(タイトー)	392.3
③ 鉄拳(ナムコ)	367.6
④ ヴァンパイアハンター(カプコン)	322.7
⑤ ストリートファイターZERO(カプコン)	307.3
⑥ スーパーストリートファイターⅡX(カプコン)	257.7
⑦ ぷよぷよ通(コンパイル/セガ・エンタープライゼス)	252.9

1 バーチャファイター2


2 パズルボブル

3 鉄拳


4 ヴァンパイアハンター

コクピット/アップライト部門

タイトル/社名	獲得ポイント
① バーチャコップ(セガ・エンタープライゼス)	444.2
② エースドライバー(ナムコ)	379.2
③ リッジレーサー2(ナムコ)	365.7
④ デイトナUSAツインタイプ(セガ・エンタープライゼス)	270.2
⑤ クイズドレミファグランプリ(コナミ)	263.0
⑥ ガンバレット(ナムコ)	246.5
⑦ デイトナUSA(セガ・エンタープライゼス)	243.6
⑧ リッジレーサー(ナムコ)	235.5
⑨ セガラリー・チャンピオンシップ(セガ・エンタープライゼス)	228.6
⑩ ファイナルラップR(ナムコ)	204.9

1 バーチャコップ

2 エースドライバー

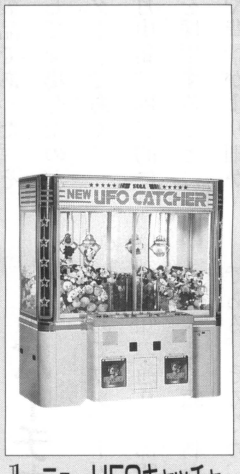
3 リッジレーサー2

4 デイトナUSAツインタイプ

5 クイズドレミファグランプリ

プライズ/カーニバルゲーム部門

タイトル/社名	獲得ポイント
① ニューUFOキャッチャー(セガ・エンタープライゼス)	455.8
② ドリームキャッチャー(セガ・エンタープライゼス)	265.4
③ スウィートランド(ナムコ)	170.7
④ ジャンボツイン(ユピウス)	147.9
⑤ ゴールデン・ヘキサ(ユピウス)	138.3
⑥ ハッピーベル(サンワイズ)	109.9
⑦ ニョー・ラッキークレーン(ユピウス)	105.9
⑧ ドリームパレス(セガ・エンタープライゼス)	90.2
⑨ ニュースウィートランド(ナムコ)	88.8
⑩ ムーンキャッスル(タイトー)	84.4



1 ニューUFOキャッチャー

2 ドリームキャッチャー

3 スウィートランド

4 ジャンボツイン

5 ゴールデン・ヘキサ

ビデオゲーム部門

バーチャファイター2（㈱セガ・エンタープライゼス）

コクピット／アップライト部門

バーチャコップ（㈱セガ・エンタープライゼス）

プライズ／カーニバルゲーム部門

ニューUFOキャッチャー（㈱セガ・エンタープライゼス）

㈱セガ・エンタープライゼスがビデオゲーム部門、コクピット／アップライト部門、プライズ／カーニバルゲーム部門の3部門を独占した。

昨年度、同社はビデオゲーム部門と特別賞部門で栄誉に輝いたのだが、その際、同社・小形専務は「次は3部門の賞を独占します」と宣言した。当時はプライズ／カーニバルゲーム部門は無かったので、それはビデオ、コクピット、特別の3部門のことを指してのことだったが、その特別部門がプライズ部門に代わった形で、結果的には宣言通りに3部門を独占した。あっぱれである。

～バーチャファイター2～

映画にしろ何にしろ、ヒット作品の続編というのは概して前作を超えられないものである。前作のバーチャファイターは対戦格闘ゲームで初めてポリゴンを使用した画期的な製品であり、これまで同部門で4連覇の偉業を成し遂げてきたカプコン製品をものの見事に打ち破った強力な製品であった。そして、その第2弾として登場したのがこのバーチャファイター2である。

発売は一昨年の11月中旬。内容的には「MODEL2」を採用することにより、キャラクターや背景がより細かく描きこまれたり動きも更に滑らかになるなど前作を遙に凌駕するものとなっていたが、果たしてインカム的には前作を超え得るのか、続編ということもあり一抹の不安を持って見守られた。

本誌ランキングでは昨年1月号で第4位として初登場を果たし、2月号でトップに立つとそのまま独走、1年間を殆ど衰えることなく最後まで突っ走った。終わってみれば第2位以下を倍以上の得点差で引き離すという、未曾有の記録を打ち立てのゴールイン。先述の不安は全くの杞憂に終わってしまった。

発売以来1年以上を経た現在に至っても、ファイティングバイパーズなど強力なライバル製品が発売されたにもかかわらず、固定客をガッチリ摑んで放さない。誰がここまでの怪物製品になると予想したろう。もはや95年度最大の一本であることに異を挟むものは誰もいない。現在開発中のバーチャファイター3にも大いに期待が持てる所となった。

～バーチャコップ～

初めてガンゲームが大賞に輝いた。ご承知の通り同部門は、ドライブゲームが大きく幅を利かせているのが特徴である。そのため、93年度にはそんな中にあって高インカムを持続させたということでリーサルエンフォーサーズを特別賞で表彰した。つまり、それだけガンゲームが頂点に登り詰めるのは容易でないということである。

しかし、このバーチャコップはそれをやってのけた。同製品は初のポリゴンガンシューティングとして一昨年の9月に発売。本誌ランキングには同年11月号より登場し、エースドライバーやセガラリー・チャンピオンシップ、レイブレーサーなど強力なドライブゲームを敵にまわしながらも、1年以上に亘り常にベスト5入りを果たしてきたのである。その間、月間第1位に輝いた回数は7回。堂々の大賞受賞だ。

～ニューUFOキャッチャー～

この製品に関しては特に色々と述べる必要はないだろう。ご存じのようにぬいぐるみ景品の火付け役であり、ひいてはAM業界を大きく拡大させた立役者であるとさえいえる。本年度より同部門を新設させたため、改めてそれが数字として再表現されたに過ぎないのだ。弊誌では既に4年前にも同製品を特別賞で表彰している。今回の受賞も当然の結果といっていいかも知れない。後は、どの製品がこれを追い抜くのか、それのみが焦点である。

㈱セガ・エンタープライゼス　専務取締役　小形武徳氏

㈱セガ・エンタープライゼス
専務取締役　小形武徳 氏

昨年、2部門で同賞を頂いた際、「まだ事足りない、次回は3冠全部を狙いたい」ということを申し上げました。そして今年、皆様の多大なるご支持を頂き、本当に実現することができました。心から感謝しています。

この裏付けとしては、やはり時代の先取りや先端技術への取り組み、特に〝CG分野〟については、完全にプレイヤーまたはメーカーサイドからの認知を受けたことが大きいと考えています。

来年のことを今頃からいうと笑われるかもしれませんが、先駆した我々のノウハウと技術を以て、来年も3つの大賞をキープできるように頑張りたいと思っています。そして、更に3部門プラス特別賞も全部一気通貫で頂きたい（笑）。

当業界（上場7社の数字）も漸くピーク以後、3年振りにプラスに転化し、全体を見ても前年度を下回っていた販売総量、販売金額がここにきて好転し始めてきたといえます。しかし、最悪期は脱したといっても、これからは皆さんが共に右肩上がりになる可能性は低いかもしれません。

やはり、英知を集め、先端技術に取り組んでよりユーザーに喜ばれる面白いゲームを如何にして創るか、という面での競争がもっと熾烈になっていくでしょう。当社も生き残るためには、ユーザーに喜ばれる機器開発のみならず運営面での創意工夫、または「魚八景」が良い例ですが、装置的なものにも今後、取り組んでいきたいと考えています。

また、もうひとつはご多分にもれず、AM産業も成熟化の傾向にあるということです。当業界の隣接分野であるカラオケ、パチンコ、そしてキッズ市場。キャラクターが一人歩きする時代になってきたということを踏まえ、オペレーターの方もアミューズメントだけでビジネスをするのではなく、物販市場など関連業種への取り組みという複合化を是非、検討して頂きたい。そのためには我々が考案して提供し、オペレーターの方々の運営に寄与するべく、創意工夫をした商売を考えていきたいと思っています。

'95年　1月号	得点
①真サムライスピリッツ（エス・エヌ・ケイ）	650
②バーチャファイター（セガ・エンタープライゼス）	588
③ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（エス・エヌ・ケイ）	506
④バーチャファイター2（セガ・エンタープライゼス）	500
⑤スーパーストリートファイターⅡX（カプコン）	444
⑥ぷよぷよ通（コンパイル／セガ・エンタープライゼス）	432
⑦対戦ぱずるだま（コナミ）	214
⑧クイズ365（中日本リース／タイトー）	202
⑨極上パロディウス（コナミ）	191
⑩スーパーリアル麻雀PV（セタ／ビスコ）	170

'95年　2月号	得点
①バーチャファイター2（セガ・エンタープライゼス）	704
②真サムライスピリッツ（エス・エヌ・ケイ）	636
③X-MEN（カプコン）	410
④バーチャファイター（セガ・エンタープライゼス）	408
⑤鉄拳（ナムコ）	407
⑥ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（エス・エヌ・ケイ）	370
⑦ぷよぷよ通（コンパイル／セガ・エンタープライゼス）	340
⑧サッカースーパースターズ（コナミ）	334
⑨スーパーリアル麻雀PV（セタ／ビスコ）	305
⑩スーパーストリートファイターⅡX（カプコン）	282

'95年　3月号	得点
①バーチャファイター2（セガ・エンタープライゼス）	754
②X-MEN（カプコン）	488
③鉄拳（ナムコ）	452
④スーパーストリートファイターⅡX（カプコン）	380
⑤真サムライスピリッツ（エス・エヌ・ケイ）	370
⑥パズルボブル（タイトー）	319
⑦バーチャファイター（セガ・エンタープライゼス）	307
⑧ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（エス・エヌ・ケイ）	295
⑨サッカースーパースターズ（コナミ）	286
⑨スーパーリアル麻雀PV（セタ／ビスコ）	286

'95年　4月号	得点
①バーチャファイター2（セガ・エンタープライゼス）	697
②鉄拳（ナムコ）	523
③X-MEN（カプコン）	474
④パズルボブル（タイトー）	473
⑤クイズ殿様の野望2（カプコン）	352
⑥真サムライスピリッツ（エス・エヌ・ケイ）	351
⑦サッカースーパースターズ（コナミ）	328
⑧スーパーストリートファイターⅡX（カプコン）	318
⑨ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（エス・エヌ・ケイ）	310
⑩ぷよぷよ通（コンパイル／セガ・エンタープライゼス）	271

'95年　5月号	得点
①バーチャファイター2（セガ・エンタープライゼス）	716
②ヴァンパイアハンター（カプコン）	617
③餓狼伝説3（エス・エヌ・ケイ）	589
④鉄拳（ナムコ）	456
⑤パズルボブル（タイトー）	390
⑥サッカースーパースターズ（コナミ）	263
⑦対戦ぱずるだま（コナミ）	236
⑧クイズ殿様の野望2（カプコン）	214
⑨ぷよぷよ通（コンパイル／セガ・エンタープライゼス）	208
⑩スーパーリアル麻雀PV（セタ／ビスコ）	206

'95年　6月号	得点
①バーチャファイター2（セガ・エンタープライゼス）	749
②ヴァンパイアハンター（カプコン）	546
③餓狼伝説3（エス・エヌ・ケイ）	438
④鉄拳（ナムコ）	327
⑤パズルボブル（タイトー）	304
⑥スーパーストリートファイターⅡX（カプコン）	298
⑦ぷよぷよ通（コンパイル／セガ・エンタープライゼス）	243
⑧対戦ぱずるだま（コナミ）	234
⑨ツインビーヤッホー！（コナミ）	205
⑩サイバーボッツ（カプコン）	189

'95年　7月号	得点
①バーチャファイター2（セガ・エンタープライゼス）	735
②ヴァンパイアハンター（カプコン）	553
③パズルボブル（タイトー）	436
④鉄拳（ナムコ）	435
⑤餓狼伝説3（エス・エヌ・ケイ）	394
⑥ワールドヒーローズパーフェクト（エーディーケイ／エス・エヌ・ケイ）	342
⑦サイバーボッツ（カプコン）	266
⑧バーチャストライカー（セガ・エンタープライゼス）	264
⑨アイドル麻雀ファイナルロマンス2（ビデオシステム／ビスコ）	251
⑩ツインビーヤッホー！（コナミ）	220

'95年　8月号	得点
①バーチャファイター2（セガ・エンタープライゼス）	727
②ストリートファイターZERO（カプコン）	545
③ヴァンパイアハンター（カプコン）	451
④鉄拳（ナムコ）	374
⑤パズルボブル（タイトー）	349
⑥バーチャストライカー（セガ・エンタープライゼス）	319
⑦ストライカー1945（彩京）	302
⑧ワールドヒーローズパーフェクト（エーディーケイ/エス・エヌ・ケイ）	294
⑨アイドル麻雀ファイナルロマンス2（ビデオシステム/ビスコ）	226
⑩餓狼伝説3（エス・エヌ・ケイ）	198

'95年　9月号	得点
①バーチャファイター2（セガ・エンタープライゼス）	716
②ストリートファイターZERO（カプコン）	635
③ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（エス・エヌ・ケイ）	489
④ストライカーズ1945（彩京）	400
⑤パズルボブル（タイトー）	377
⑥鉄拳（ナムコ）	366
⑦ヴァンパイアハンター（カプコン）	296
⑧バーチャストライカー（セガ・エンタープライゼス）	291
⑨アイドル麻雀ファイナルロマンス2（ビデオシステム/ビスコ）	258
⑩マジカルドロップ（データイースト）	241

'95年　10月号	得点
①バーチャファイター2（セガ・エンタープライゼス）	768
②ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（エス・エヌ・ケイ）	629
③ストリートファイターZERO（カプコン）	600
④鉄拳2（ナムコ）	562
⑤ストライカーズ1945（彩京）	383
⑥バーチャストライカー（セガ・エンタープライゼス）	353
⑦パズルボブル（タイトー）	342
⑧アイドル麻雀ファイナルロマンス2（ビデオシステム/ビスコ）	244
⑨マジカルドロップ（データイースト）	223
⑩ファイナルアーチ（セガ・エンタープライゼス）	222

'95年　11月号	得点
①バーチャファイター2（セガ・エンタープライゼス）	651
②鉄拳2（ナムコ）	628
③ストリートファイターZERO（カプコン）	620
④ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（エス・エヌ・ケイ）	582
⑤パズルボブル（タイトー）	315
⑥バーチャストライカー（セガ・エンタープライゼス）	304
⑦ストライカーズ1945（彩京）	286
⑧パズルボブル2（タイトー）	263
⑨アイドル麻雀ファイナルロマンス2（ビデオシステム/ビスコ）	211
⑩ステークスウィナー（ザウルス/エス・エヌ・ケイ）	186

'95年　12月号	得点
①鉄拳2（ナムコ）	596
②バーチャファイター2（セガ・エンタープライゼス）	593
③ストリートファイターZERO（カプコン）	550
④ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（エス・エヌ・ケイ）	487
⑤ステークスウィナー（ザウルス/エス・エヌ・ケイ）	298
⑥パズルボブル2（タイトー）	289
⑦バーチャストライカー（セガ・エンタープライゼス）	263
⑧サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（エス・エヌ・ケイ）	260
⑨ストライカーズ1945（彩京）	241
⑩パズルボブル（タイトー）	221

「ビデオゲーム部門」ベスト20インカムランキング('95.1月号〜12月号)

①「月刊コインジャーナル」95年1月号より12月号の「ロケーション別業況」(機種別売上げ調査)データより小計したものです。
②各データは、原則として毎月10日現在を基準としています。例えば4月号は3月10日現在のデータとなり、従って、全体としては94年11月下旬〜95年11月上旬のデータ集計となっています。
③各月とも800点満点で、年間では9600点満点となっています。
④「獲得ポイント」は、総得点をもとにフルポイントを1000として換算したものです。
⑤このデータでは、調査対象ロケで各月20位以下の機種と共に、未設置・非設置を含め、関係ロケ全域を対象とした貢献ポイントとご理解ください。

機種名(会社名) ＼ 掲載号数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	総得点(9600)	獲得ポイント(1000)
① バーチャファイター2 (セガ・エンタープライゼス)	500	704	754	697	716	749	735	727	716	768	651	593	8310	865.6
② パズルボブル (タイトー)		240	319	473	390	304	436	349	377	342	315	221	3766	392.3
③ 鉄拳 (ナムコ)		407	452	523	456	327	435	374	366	116	55	18	3529	367.6
④ ヴァンパイアハンター (カプコン)				154	619	546	553	451	296	197	151	131	3098	322.7
⑤ ストリートファイターZERO (カプコン)								545	635	600	620	550	2950	307.3
⑥ スーパーストリートファイターⅡX (カプコン)	444	282	380	318	200	298	217	135	66	83	24	27	2474	257.7
⑦ ぷよぷよ通 (コンパイル/セガ・エンタープライゼス)	432	340	260	271	208	243	115	104	135	122	98	100	2428	252.9
⑧ 真サムライスピリッツ (エス・エヌ・ケイ)	650	636	370	351	165	88	63	46	15				2384	248.3
⑨ バーチャファイター (セガ・エンタープライゼス)	588	408	307	218	191	66	155	106	71	75	60	52	2297	239.3
⑩ ザ・キング・オブ・ファイターズ95 (エス・エヌ・ケイ)									489	629	582	487	2187	227.8
⑪ 対戦ぱずるだま (コナミ)	214	230	242	242	236	234	144	94	90	100	70	79	1975	205.7
⑫ ザ・キング・オブ・ファイターズ94 (エス・エヌ・ケイ)	506	370	295	310	169	68	65	60	36				1879	195.7
⑬ X-MEN (カプコン)		410	488	474	183	145	95	39	13	11			1858	193.5
⑭ サッカースーパースターズ (コナミ)		334	286	328	263	86	153	127	104	108	38	30	1857	193.4
⑮ 餓狼伝説3 (エス・エヌ・ケイ)					589	428	394	198	136	44	32		1821	189.7
⑯ バーチャストライカー (セガ・エンタープライゼス)							264	319	291	353	304	263	1794	186.9
⑰ 鉄拳2 (ナムコ)										562	628	596	1786	186.0
⑱ ストライカーズ1945 (彩京)								302	400	383	286	241	1612	167.9
⑲ スーパーリアル麻雀PV (セタ/ビスコ)	170	305	286	166	206	137	76	82	58	19	31		1536	160.0
⑳ アイドル麻雀ファイナルロマンス2 (ビデオシステム/ビスコ)						160	251	226	258	244	211	145	1495	155.7

'95 上半期(1〜6月)ベスト10

		総得点(4800)
①	バーチャファイター2 (セガ・エンタープライゼス)	4120
②	真サムライスピリッツ (エス・エヌ・ケイ)	2260
③	鉄拳 (ナムコ)	2165
④	スーパーストリートファイターⅡX (カプコン)	1922
⑤	バーチャファイター (セガ・エンタープライゼス)	1778
⑥	ぷよぷよ通 (コンパイル/セガ・エンタープライゼス)	1754
⑦	パズルボブル (タイトー)	1726
⑧	ザ・キング・オブ・ファイターズ94 (エス・エヌ・ケイ)	1718
⑨	X-MEN (カプコン)	1700
⑩	対戦ぱずるだま (コナミ)	1398

'95 下半期(7〜12月)ベスト10

		総得点(4800)
①	バーチャファイター2 (セガ・エンタープライゼス)	4190
②	ストリートファイターZERO (カプコン)	2950
③	ザ・キング・オブ・ファイターズ95 (エス・エヌ・ケイ)	2187
④	パズルボブル (タイトー)	2040
⑤	バーチャストライカー (セガ・エンタープライゼス)	1794
⑥	鉄拳2 (ナムコ)	1786
⑦	ヴァンパイアハンター (カプコン)	1779
⑧	ストライカーズ1945 (彩京)	1612
⑨	鉄拳 (ナムコ)	1364
⑩	アイドル麻雀ファイナルロマンス2 (ビデオシステム/ビスコ)	1335

'95年　1月号	得点
①バーチャコップ（セガ・エンタープライゼス）	560
②リッジレーサー2（ナムコ）	468
③エースドライバー（ナムコ）	399
④デイトナUSA ツインタイプ（セガ・エンタープライゼス）	357
⑤ガンバレット（ナムコ）	254
⑥ファイナルラップR（ナムコ）	211
⑦リッジレーサー（ナムコ）	208
⑧リーサルエンフォーサーズII（コナミ）	198
⑨カルマアイ（データイースト）	197
⑨デイトナUSA（セガ・エンタープライゼス）	197

'95年　2月号	得点
①バーチャコップ（セガ・エンタープライゼス）	505
②リッジレーサー2（ナムコ）	444
③エースドライバー（ナムコ）	348
④クイズドレミファグランプリ（コナミ）	311
⑤デイトナUSA（セガ・エンタープライゼス）	270
⑥リッジレーサー（ナムコ）	248
⑦デイトナUSAツインタイプ（セガ・エンタープライゼス）	245
⑧ファイナルラップR（ナムコ）	240
⑨ガンバレット（ナムコ）	227
⑩リアルパンチャー（タイトー）	193

'95年　3月号	得点
①リッジレーサー2（ナムコ）	389
②バーチャコップ（セガ・エンタープライゼス）	372
③デイトナUSAツインタイプ（セガ・エンタープライゼス）	293
④クイズドレミファグランプリ（コナミ）	284
⑤エースドライバー（ナムコ）	265
⑥ガンバレット（ナムコ）	222
⑦リッジレーサー（ナムコ）	212
⑧デイトナUSA（セガ・エンタープライゼス）	210
⑨ファイナルラップR（ナムコ）	184
⑩リーサルエンフォーサーズII（コナミ）	176

'95年　4月号	得点
①バーチャコップ（セガ・エンタープライゼス）	429
②クイズドレミファグランプリ（コナミ）	370
③リッジレーサー2（ナムコ）	336
④エースドライバー（ナムコ）	333
⑤デイトナUSAツインタイプ（セガ・エンタープライゼス）	288
⑤リッジレーサー（ナムコ）	288
⑦セガラリー・チャンピオンシップ（セガ・エンタープライゼス）	240
⑧ファイナルラップR（ナムコ）	231
⑨デイトナUSA（セガ・エンタープライゼス）	229
⑩ガンバレット（ナムコ）	219
⑩リーサルエンフォーサーズII（コナミ）	219

'95年　5月号	得点
①バーチャコップ（セガ・エンタープライゼス）	403
②リッジレーサー2（ナムコ）	339
③リッジレーサー（ナムコ）	320
④クイズドレミファグランプリ（コナミ）	309
⑤セガラリー・チャンピオンシップ（セガ・エンタープライゼス）	299
⑥エースドライバー（ナムコ）	274
⑦ガンバレット（ナムコ）	235
⑧デイトナUSA（セガ・エンタープライゼス）	224
⑨デイトナUSAツインタイプ（セガ・エンタープライゼス）	214
⑩ファイナルラップR（ナムコ）	209

'95年　6月号	得点
①エースドライバー（ナムコ）	441
②セガラリー・チャンピオンシップ（セガ・エンタープライゼス）	384
③リッジレーサー2（ナムコ）	379
④手相うらない　ちょっとみせて（セガ・エンタープライゼス）	300
⑤デイトナUSAツインタイプ（セガ・エンタープライゼス）	288
⑥バーチャコップ（セガ・エンタープライゼス）	269
⑦デイトナUSA（セガ・エンタープライゼス）	215
⑧セガラリー・チャンピオンシップツインタイプ（セガ・エンタープライゼス）	212
⑨クイズドレミファグランプリ（コナミ）	205
⑩リッジレーサー（ナムコ）	204

'95年　7月号	得点
①バーチャコップ（セガ・エンタープライゼス）	395
②リッジレーサー2（ナムコ）	371
③セガラリー・チャンピオンシップ（セガ・エンタープライゼス）	334
④エースドライバー（ナムコ）	302
⑤クイズドレミファグランプリ（コナミ）	260
⑥リッジレーサー（ナムコ）	245
⑦デイトナUSAツインタイプ（セガ・エンタープライゼス）	229
⑧ガンバレット（ナムコ）	207
⑨エアーコンバット22（ナムコ）	201
⑩ファイナルラップR（ナムコ）	200

'95年　8月号	得点
①リッジレーサー2（ナムコ）	392
②バーチャコップ（セガ・エンタープライゼス）	380
③エースドライバー（ナムコ）	290
④セガラリー・チャンピオンシップ（セガ・エンタープライゼス）	255
⑤セガラリー・チャンピオンシップ ツインタイプ（セガ・エンタープライゼス）	252
⑥サイバーサイクルズ（ナムコ）	217
⑦デイトナUSAツインタイプ（セガ・エンタープライゼス）	216
⑧リッジレーサー（ナムコ）	209
⑨エアーコンバット22（ナムコ）	200
⑩デイトナUSA（セガ・エンタープライゼス）	196

'95年　9月号	得点
①バーチャコップ（セガ・エンタープライゼス）	235
②リッジレーサー（ナムコ）	229
③デイトナUSA（セガ・エンタープライゼス）	219
④サイバーサイクルズ（ナムコ）	208
⑤エースドライバー（ナムコ）	194
⑥ガンバレット（ナムコ）	185
⑦セガラリー・チャンピオンシップ ツインタイプ（セガ・エンタープライゼス）	179
⑧レールチェイス2（セガ・エンタープライゼス）	173
⑨セガラリー・チャンピオンシップ（セガ・エンタープライゼス）	167
⑩リッジレーサー2（ナムコ）	160

'95年　10月号	得点
①レイブレーサー（ナムコ）	436
②バーチャコップ（セガ・エンタープライゼス）	299
③アルペンレーサー（ナムコ）	278
④エースドライバー（ナムコ）	225
⑤インディ500（セガ・エンタープライゼス）	221
⑥サイバーサイクルズ（ナムコ）	212
⑦セガラリー・チャンピオンシップ（セガ・エンタープライゼス）	201
⑧ガンバレット（ナムコ）	183
⑧クイズドレミファグランプリ（コナミ）	183
⑩セガラリー・チャンピオンシップ（セガ・エンタープライゼス）	153

'95年　11月号	得点
①アルペンレーサー（ナムコ）	357
②レイブレーサー（ナムコ）	329
③バーチャコップ（セガ・エンタープライゼス）	246
④バーチャコップ2（セガ・エンタープライゼス）	189
⑤エースドライバー（ナムコ）	188
⑥サイバーサイクルズ（ナムコ）	180
⑦ガンバレット（ナムコ）	175
⑧セガラリー・チャンピオンシップ（セガ・エンタープライゼス）	169
⑨セガラリー・チャンピオンシップ ツインタイプ（セガ・エンタープライゼス）	168
⑩デイトナUSAツインタイプ（セガ・エンタープライゼス）	142

'95年　12月号	得点
①レイブレーサー（ナムコ）	411
②バーチャコップ2（セガ・エンタープライゼス）	339
③アルペンレーサー（ナムコ）	335
④エースドライバー（ナムコ）	245
⑤セガラリー・チャンピオンシップ（セガ・エンタープライゼス）	194
⑥サイバーサイクルズ（ナムコ）	180
⑦クイズドレミファグランプリ2（コナミ）	177
⑧バーチャコップ（セガ・エンタープライゼス）	171
⑨手相うらない ちょっとみせて（セガ・エンタープライゼス）	152
⑩デイトナUSA（セガ・エンタープライゼス）	150
⑩セガラリー・チャンピオンシップ ツインタイプ（セガ・エンタープライゼス）	150

「コクピット/アップライト部門」ベスト20インカムランキング('95.1月号〜12月号)

①「月刊コインジャーナル」95年1月号より12月号の「ロケーション別業況」(機種別売上げ調査)データより小計したものです。
②各データは、原則として毎月10日現在を基準としています。例えば4月号は3月10日現在のデータとなり、従って、全体としては94年11月下旬〜95年11月上旬のデータ集計となっています。
③各月とも800点満点で、年間では9600点満点となっています。
④「獲得ポイント」は、総得点をもとにフルポイントを1000として換算したものです。
⑤このデータでは、調査対象ロケで各月20位以下の機種と共に、未設置・非設置を含め、関係ロケ全域を対象とした貢献ポイントとご理解ください。

機種名(会社名) ＼ 掲載号数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	総得点(9600)	獲得ポイント(1000)
① バーチャコップ (セガ・エンタープライゼス)	560	505	372	429	403	269	395	380	235	299	246	171	4264	444.2
② エースドライバー (ナムコ)	399	348	265	333	274	441	302	380	194	225	234	245	3640	379.2
③ リッジレーサー2 (ナムコ)	468	444	389	336	339	379	371	392	160	102	48	83	3511	365.7
④ デイトナUSAツインタイプ (セガ・エンタープライゼス)	356	245	293	288	214	288	229	216	100	147	142	76	2594	270.2
⑤ クイズ ドレミファグランプリ (コナミ)	130	311	284	370	309	205	260	183	146	183	86	58	2525	263.0
⑥ ガンバレット (ナムコ)	254	227	222	219	235	153	207	187	185	183	175	119	2366	246.5
⑦ デイトナUSA (セガ・エンタープライゼス)	197	270	210	229	224	215	191	196	219	122	116	150	2339	243.6
⑧ リッジレーサー (ナムコ)	208	248	184	288	320	204	245	209	229		80	46	2261	235.5
⑨ セガラリー・チャンピオンシップ (セガ・エンタープライゼス)				240	299	384	334	255	167	153	169	194	2195	228.6
⑩ ファイナルラップR (ナムコ)	211	240	184	231	209	93	200	169	125	113	105	87	1967	204.9
⑪ リアルパンチャー (タイトー)	150	193	134	148	146	95	142	155	73	119	108	84	1547	161.1
⑫ スポーツフィッシング (セガ・エンタープライゼス)	90	126	153	146	134	138	154	178	103	150	83	58	1513	157.6
⑬ リーサルエンフォーサーズII (コナミ)	198	127	176	219	140	180	59	50	81	85	36	80	1431	149.1
⑭ レイブレーサー (ナムコ)									108	436	463	411	1418	147.7
⑮ セガラリー ツインタイプ (セガ・エンタープライゼス)						212	190	252	167	201	168	150	1340	139.6
⑯ 手相うらない ちょっとみせて (セガ・エンタープライゼス)				15	127	300	170	164	107	119	117	152	1271	132.4
⑰ アウトランナーズ (セガ・エンタープライゼス)	74	167	115	138	204	87	102	88	42	74	82	77	1250	130.2
⑱ スズカ8アワーズ2 (ナムコ)	139	152	158	136	134	147	86	52	56	35	77	54	1226	127.7
⑲ アルペンレーサー (ナムコ)								99	136	278	357	335	1205	125.5
⑳ サイバーサイクルズ (ナムコ)							20	217	208	212	180	180	1017	102.8

'95 上半期(1〜6月) ベスト10	総得点(4800)
① バーチャコップ(セガ・エンタープライゼス)	2538
② リッジレーサー2(ナムコ)	2355
③ エースドライバー(ナムコ)	2060
④ デイトナUSAツインタイプ(セガ・エンタープライゼス)	1685
⑤ クイズドレミファグランプリ(コナミ)	1609
⑥ リッジレーサー(ナムコ)	1480
⑦ デイトナUSA(セガ・エンタープライゼス)	1345
⑧ ガンバレット(ナムコ)	1310
⑨ ファイナルラップR(ナムコ)	1168
⑩ リーサルエンフォーサーズII(コナミ)	1040

'95 下半期(7〜12月) ベスト10	総得点(4800)
① バーチャコップ(セガ・エンタープライゼス)	1726
② エースドライバー(ナムコ)	1580
③ レイブレーサー(ナムコ)	1418
④ セガラリー・チャンピオンシップ(セガ・エンタープライゼス)	1272
⑤ アルペンレーサー(ナムコ)	1205
⑥ リッジレーサー2(ナムコ)	1156
⑦ セガラリー・チャンピオンシップ ツインタイプ(セガ・エンタープライゼス)	1128
⑧ ガンバレット(ナムコ)	1056
⑨ サイバーサイクルズ(ナムコ)	1017
⑩ デイトナUSA(セガ・エンタープライゼス)	994

'95年　1月号	得点
①ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	319
②ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	111
③ニュースウィートランド（ナムコ）	97
④スウィートランド（ナムコ）	83
④フェアリーキャッスル（タイトー）	83
⑥ニュースウィートファクトリー（ナムコ）	75
⑦ドリームタウン（セガ・エンタープライゼス）	72
⑧ムーンキャッスル（タイトー）	65
⑨ザ・フラッシュ・チャンス（エイブルコーポレーション）	58
⑩ジャンボツイン（大平技研工業）	57

'95年　2月号	得点
①ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	291
②スウィートランド（ナムコ）	241
③ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	230
④ジャンボツイン（ユウビス）	150
⑤セーラームーンSスーパーメイクアップ（バンプレスト）	111
⑥ムーンキャッスル（タイトー）	97
⑦ワンダーショット（トーワジャパン）	92
⑧ジャンボ・ヘキサ（ユウビス）	90
⑨ハッピーベル（サンワイズ）	86
⑩ザ・フラッシュ・チャンス（エイブルコーポレーション）	76

'95年　3月号	得点
①ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	362
②スウィートランド（ナムコ）	185
③セーラームーンSスーパーメイクアップ（バンプレスト）	135
④ジャンボツイン（ユウビス）	128
⑤ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	127
⑥ニュースウィートファクトリー（ナムコ）	114
⑦スウィートランドII（ナムコ）	107
⑧ジャンボ・ヘキサ（ユウビス）	101
⑨ポコニャン！フレンド（カプコン）	97
⑩ザ・フラッシュ・チャンス（エイブルコーポレーション）	95

'95年　4月号	得点
①ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	364
②ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	299
③スウィートランド（ナムコ）	196
④ジャンボツイン（ユウビス）	155
⑤ザ・フラッシュ・チャンス（エイブルコーポレーション）	113
⑥ハッピーベル（サンワイズ）	102
⑦セーラームーンSスーパーメイクアップ（バンプレスト）	100
⑧ゴールデン・ヘキサ（ユウビス）	97
⑨スウィートランドII（ナムコ）	96
⑩ニュー・ラッキークレーン（ユウビス）	95

'95年　5月号	得点
①ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	346
②ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	275
③スウィートランド（ナムコ）	200
④ハッピーベル（サンワイズ）	146
⑤ゴールデン・ヘキサ（ユウビス）	128
⑥ジャンボツイン（ユウビス）	112
⑦ニュー・ラッキークレーン（ユウビス）	110
⑧キャプテンフラッグ（ジャレコ）	104
⑨ワンダーショット（トーワジャパン）	98
⑩ムーンキャッスル（タイトー）	78
⑩ザ・フラッシュ・チャンス（エイブルコーポレーション）	78
⑩ドリームパレス（セガ・エンタープライゼス）	78

'95年　6月号	得点
①ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	466
②ゴールデン・ヘキサ（ユウビス）	246
③スウィートランド（ナムコ）	225
④ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	195
⑤ドリームパレス（セガ・エンタープライゼス）	129
⑥ジャンボ・ヘキサ（ユウビス）	101
⑦ニュー・ラッキークレーン（ユウビス）	90
⑧スウィートランドII（ナムコ）	88
⑨ワンダーショット（トーワジャパン）	72
⑩ザ・フラッシュ・チャンス（エイブルコーポレーション）	69

'95年　7月号	得点
①ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	371
②ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	261
③スウィートランド（ナムコ）	190
④ジャンボツイン（ユウビス）	154
⑤ゴールデン・ヘキサ（ユウビス）	124
⑥ハッピーベル（サンワイズ）	100
⑦ワンダーショット（トーワジャパン）	96
⑧ザ・フラッシュ・チャンス（エイブルコーポレーション）	83
⑨ワニワニパニック（ナムコ）	81
⑩ニュー・ラッキークレーン（ユウビス）	76

'95年　8月号	得点
①ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	387
②ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	205
③ジャンボツイン（ユウビス）	172
④スウィートランド（ナムコ）	158
⑤ゴールデン・ヘキサ（ユウビス）	143
⑥カジノセレクション（大平技研工業）	107
⑦ニュー・ラッキークレーン（ユウビス）	97
⑧UFOプッシャー（セガ・エンタープライゼス）	94
⑨ウゴウゴルーボー（大平技研工業）	92
⑩ハッピーベル（サンワイズ）	89

'95年　9月号	得点
①ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	350
②ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	193
③スウィートランド（ナムコ）	136
④ゴールデン・ヘキサ（ユウビス）	120
⑤ニュー・ラッキークレーン（ユウビス）	99
⑥ジャンボツイン（ユウビス）	97
⑦ハッピーベル（サンワイズ）	92
⑧UFOプッシャー（セガ・エンタープライゼス）	91
⑨ニュースウィートランド（ナムコ）	89
⑩ドリームパレス（セガ・エンタープライゼス）	73

'95年　10月号	得点
①ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	328
②ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	214
③ジャンボツイン（ユウビス）	160
④ゴールデン・ヘキサ（ユウビス）	123
⑤ニュースウィートランド（ナムコ）	106
⑥UFOプッシャー（セガ・エンタープライゼス）	94
⑦ハッピーベル（サンワイズ）	93
⑧ニュー・ラッキークレーン（ユウビス）	78
⑨カジノセレクション（大平技研工業）	65
⑩フェアリーキャッスル（タイトー）	60

'95年　11月号	得点
①ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	340
②ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	186
③ニュースウィートランド（ナムコ）	166
④ニュー・ラッキークレーン（ユウビス）	121
⑤UFOプッシャー（セガ・エンタープライゼス）	107
⑥ジャンボツインＤＸ（ユウビス）	98
⑦ゴールデン・ヘキサ（ユウビス）	94
⑦ハッピーベル（サンワイズ）	94
⑨ジャンボツイン（ユウビス）	81
⑩ドリームパレス（セガ・エンタープライゼス）	77

'95年　12月号	得点
①ニューＵＦＯキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	389
②ニュー・スウィートランド（ナムコ）	231
③ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	223
④ニュー・ラッキークレーン（ユウビス）	145
⑤ゴールデン・ヘキサ（ユウビス）	135
⑥UFOプッシャー（セガ・エンタープライゼス）	124
⑦ハッピーベル（サンワイズ）	98
⑦ワニワニパニック（ナムコ）	86
⑨ジャンボツイン（ユウビス）	83
⑩アクアパラダイス（セガ・エンタープライゼス）	82

「プライズ/カーニバルゲーム部門」ベスト20インカムランキング('95.1月号〜12月号)

①「月刊コインジャーナル」95年1月号より12月号の「ロケーション別業況」(機種別売上げ調査)データより小計したものです。
②各データは、原則として毎月10日現在を基準としています。例えば4月号は3月10日現在のデータとなり、従って、全体としては94年11月下旬〜95年11月上旬のデータ集計となっています。
③各月とも800点満点で、年間では9600点満点となっています。
④「獲得ポイント」は、総得点をもとにフルポイントを1000として換算したものです。
⑤このデータでは、調査対象ロケで各月20位以下の機種と共に、未設置・非設置を含め、関係ロケ全域を対象とした貢献ポイントとご理解ください。

機種名(会社名) \ 掲載号数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	総得点(9600)	獲得ポイント(1000)
① ニューUFOキャッチャー (セガ・エンタープライゼス)	367	306	362	364	346	466	371	387	350	328	340	389	4376	455.8
② ドリームキャッチャー (セガ・エンタープライゼス)	128	242	127	299	275	195	261	205	193	214	186	223	2548	265.4
③ スウィートランド (ナムコ)	96	253	185	196	200	225	190	158	136				1639	170.7
④ ジャンボツイン (ユビウス)	65	158	128	155	112	55	154	172	97	160	81	83	1420	147.9
⑤ ゴールデン・ヘキサ (ユビウス)	31	31	54	99	128	246	124	143	120	123	94	135	1328	138.3
⑥ ハッピーベル (サンワイズ)		90	82	102	146	69	100	89	92	93	94	98	1055	109.9
⑦ ニュー・ラッキークレーン (ユビウス)		48	58	95	110	90	76	97	99	78	121	145	1017	105.9
⑧ ドリームパレス (セガ・エンタープライゼス)	40	76	93	60	78	129	40	68	73	57	77	75	866	90.2
⑨ ニュースウィートランド (ナムコ)	111				49		30	70	89	106	166	231	852	88.8
⑩ ムーンキャッスル (タイトー)	75	102	41	92	78	68	53	58	97	55	57	34	810	84.4
⑪ ワンダーハンティング (ジャレコ)	39		40		58	37	96	79	350	57		39	795	82.8
⑫ ザ・フラッシュ・チャンス (エイブルコーポレーション)	67	80	95	113	78	69	83	50	16	50	45	51	797	83.0
⑬ ワンダーショット (トーワジャパン)	64	97	29	60	98	72	96	40	38	40	40	30	704	73.3
⑭ ジャンボ・ヘキサ (ユビウス)	46	95	101	88	69	101	48	28	31	31		64	702	73.1
⑮ ニュースウィートファクトリー (ナムコ)	68	67	114	76	63	66	29	53	42	52	26	32	688	71.7
⑯ セーラームーン・スーパーメイクアップ (バンプレスト)	47	117	135	100	61	15	31	29		41			576	60.0
⑰ UFOプッシャー (セガ・エンタープライゼス)							39	94	91	94	107	124	549	57.2
⑱ フェアリーキャッスル (タイトー)	96	53	76	38	40	32	40		38	60	39	40	552	57.5
⑲ スウィートランド2 (ナムコ)			107	96	30	88	55	39	20	68			503	52.4
⑳ ウゴウゴルーボー (大平技研工業)		19	32	32	16	31	68	92	50	46	62	48	496	51.7

'95 上半期(1〜6月) ベスト10	総得点(4800)
① ニューUFOキャッチャー(セガ・エンタープライゼス)	2148
② ドリームキャッチャー(セガ・エンタープライゼス)	1237
③ スウィートランド(ナムコ)	1130
④ ジャンボツイン(ユウビス)	657
⑤ ゴールデン・ヘキサ(ユウビス)	581
⑥ ザ・フラッシュ・チャンス(エイブルコーポレーション)	489
⑥ ジャンボ・ヘキサ(ユウビス)	489
⑧ ハッピーベル(サンワイズ)	485
⑨ ドリームパレス(セガ・エンタープライゼス)	467
⑩ セーラームーンSスーパーメイクアップ(バンプレスト)	463

'95 下半期(7〜12月) ベスト10	総得点(4800)
① ニューUFOキャッチャー(セガ・エンタープライゼス)	2165
② ドリームキャッチャー(セガ・エンタープライゼス)	1282
③ ジャンボツイン(ユウビス)	747
④ ゴールデン・ヘキサ(ユウビス)	739
⑤ ニュースウィートランド(ナムコ)	692
⑥ ワンダーハンティング(ジャレコ)	621
⑦ ニュー・ラッキークレーン(ユウビス)	616
⑧ ハッピーベル(サンワイズ)	566
⑨ UFOプッシャー(セガ・エンタープライゼス)	549
⑩ スウィートランド(ナムコ)	484

「'95ビデオゲーム部門」を振り返って

前頁の集計結果をご覧頂ければ一目瞭然だが、とにかくダントツである。勿論、大賞を受賞した**バーチャファイター2**（セガ社）のことである。総合得点で2位以下に倍以上の得点差を付けたのはインカム大賞始まって以来の快挙である。

1月号で初登場し、2月号で早くも首位を奪取。以後、あまたの強力な製品の登場・追い上げを受けても揺るぐことなく、10カ月もの長きに亘り首位の座を守り続けた。入れ替わりの激しい同部門に於いて、これだけの間を首位に居座り続けたのは過去に例がない。不滅の金字塔を打ち立てたといっても過言ではないだろう。

本年度のビデオゲーム部門はこのVF2の圧倒的な強さが何より目立つものだったが、これを受け、逆に2位以下はそれぞれ得点が圧縮される形となり混戦模様となった。それらの動きは後述するとして、では機種別による特徴はどうだったかといえば、やはり今回も対戦格闘ゲームを中心にしたものとなった。ベスト10内の実に8機種が対戦格闘ものであり、これは近年の傾向だとはいえここまで大勢を占めたのも珍しい。依然として格闘ゲームがロケーションの主役の座にあることをこの数字がよく表わしているといえる。

では、これら格闘ゲームの動きを追ってみることにする。まず上半期では、**スーパーストリートファイターⅡX**（カプコン）、**真サムライスピリッツ、ザ・キング・オブ・ファイターズ94**（両機種共エス・エヌ・ケイ）の3機種が年頭の主役を演じ、これに2月号より**鉄拳**（ナムコ）と**X-MEN**（カプコン）の2機種が加わった。前記3機種がトーンダウンし始めると今度は4月号で**ヴァンパイアハンター**（カプコン）が、5月号で**餓狼伝説3**（エス・エヌ・ケイ）が登場、上位争いはまたもや激戦の様相を呈した。

暫くはこの4機種が激しく火花を散らし合ったが、下半期に入るとやや鉄拳とハンターの2機種が他を一歩リード。しかしそれも束の間、8月号からは**ストリートファイターZERO**（カプコン）が、9月号からは**ザ・キング・オブ・ファイターズ95**（エス・エヌ・ケイ）が参入し、またまた上位争いは二転三転を繰り返すことになった。勿論、VF2はこの間も常に第1位であり続けたわけである…。

こうした激しい順位争いが繰り広げられる中で、最終的に上位にランキングされる為にはやはり高得点を長期に亘り維持しなければならない。結果的には鉄拳がVF2を除く格闘もので最上位となったわけだが、このように目新しい製品が次々と登場する中にあっては決してたやすくはなかったはずだ。バージョンアップされた**鉄拳2**が10月号より登場しインカムダウンは余儀なくされたものの、8カ月間をベスト5内にとどまり続けたその成績は高く評価されるべきである。

さて、このように格闘ゲームを中心に本年度もランキングは動いたわけだが、これ以外のジャンルゲームの中にも特筆すべき製品がある。パズルゲームの**パズルボブル**（タイトー）である。同製品は2月号で初登場、年間を通じて高得点を重ねていき、最終的には堂々の第2位を勝ち取っている。格闘ゲーム全盛の中にあって年間ランキング第2位は喝采ものである。昨年度の特別賞に輝いた**ぷよぷよ**に匹敵しうる強力な製品だといえそうだ。

また、同じくパズルゲームでは**ぷよぷよ通**（コンパイル／セガ社）と**対戦ぱずるだま**（コナミ）もそれぞれ年間第7位、第11位にランクインする程の活躍を見せた。20位以内には惜しくも漏れたが、**上海Ⅲ**（サン電子／タイトー）が第21位、**テトリス**（セガ社）が第23位、**マジカルドロップ**（データイースト）が第25位と、その他のパズルゲームも好調だった。これらにより、パズルゲームは格闘ゲームに次ぐ人気ジャンルだということができる。各地のオペレーターを喜ばせたことはこの数字を見ても明らかだろう。

ではその他のジャンルを見てみると、まずスポーツゲームでは20位以内にランクインしたのは**サッカースーパースターズ**（コナミ）と**バーチャストライカー**（セガ社）の2機種のみ。いずれもサッカーを題材にしたゲームだ。シューティングゲームでは**ストライカーズ1945**（彩京）の1機種のみ。それぞれ格闘ゲームとパズルゲームに押された恰好だが、クイズゲームに至っては残念ながら20位以内にランクインした製品がない。それだけ現在の人気ジャンルの偏向は顕著であるということである。

しかし、これまで年間集計では殆ど顔を出さなかった麻雀ゲームが本年度は健闘した。派手な動きではないのだが、コツコツと得点を重ねていき**スーパーリアル麻雀PV**（セタ／ビスコ）と**アイドル麻雀ファイナルロマンス2**（ビデオシステム）がそれぞれベスト20に登場した。健闘を讃えたい。

「'95コクピット／アップライト部門」を振り返って

同部門は、折り返し地点でトップに立っていた**バーチャコップ**（セガ社）がそのまま逃げきり栄冠に輝いた。93年度にはリーサルエンフォーサーズが第2位と頑張ったが、ガンゲームが大賞を受賞したのは今回が初めてである。

さてランキングの方であるが、今年度は上半期の集計で上位ランクインした機種が、順位の入替えこそあれ殆どそのまま上位を占めるという形になった。上半期で第10位だった**リーサルエンフォーサーズII**（コナミ）が後退し、代わりに4月号から登場した**セガラリー・チャンピオンシップ**（セガ社）が第9位にランクインしたのが唯一の例外で、後の顔触れはそっくりそのままである。

これにより、どの機種が上半期よりも上位に位置することができるかというのが焦点となった。第1位は前述した通りだが、問題は第2位。上半期でそれぞれ第2位、第3位だった**リッジレーサー2**と**エースドライバー**（両機種共ナムコ）がその最右翼であったが、前者が94年8月号からの登場、後者が95年1月号からの登場であり、結果としてはその登場時期のズレにより勢いが異なったためかエースドライバーに凱歌が挙がった。とはいえ、リッジ2も1年半に亘る高稼働により年間第3位、抜群の活躍だといえる。

デイトナUSAツインタイプ（セガ社）と**クイズドレミファグランプリ**（コナミ）はそれぞれ第4位、第5位と上半期と同じ順位のままゴールイン。上半期で第8位だった**ガンバレット**（ナムコ）は第6位まで競り上がった。**デイトナUSA**（セガ社）、**リッジレーサー**、**ファイナルラップR**（両機種共ナムコ）など稼働期間2年前後にも及ぶドライブゲームもベスト10入りを果たすなど活躍、健闘を讃えたい。

さて、このような状況になっているので、下半期から登場した製品は余程良いインカムを出さない限り最終のランキングでは上位にランクインできない。そういう意味では、4カ月間のみの集計で第14位になった**レイブレーサー**や同じく5カ月間で第19位の**アルペンレーサー**、6カ月間で第20位の**サイバーサイクルズ**（3機種共ナムコ）はいずれも抜群の稼働状況であったといえる。また、これらのゲーム機の中にあって占い機の**手相うらない　ちょっとみせて**（セガ社）が第16位と貢献したことも付け加えておきたい。

「'95プライズ／カーニバルゲーム部門」を振り返って

同部門を新設してからよく聞かれるのが、ゲーム機器でなく景品そのもののランキングを示した方がよりオペレーターの実になるのではないかということ。しかし景品をランキング化するには幾つかの障害がある。その理由をここで再度掲載してみたい。

まず、調査そのものが難しいことが第一に挙げられる。景品の種類は数十、数百にも及ぶため、大雑把な人気傾向の把握だけならいざ知らず、調査依頼先に景品種類毎のはけた数量等を細かくチェックしてもらうには実務上困難を要する。また、これだけ商品種類に幅があるだけに、数十カ所の統計で果たして人気商品が顕在化するのかどうか、またそれを人気商品として断定して良いのかという問題もある。更に、オペレーターによっては他の店とは違う景品を使用することで差別化を図ろうとするケースも見受けられ、こうしたことも人気商品を割り出すことを難しくする要因になっている。

以上の理由により、景品そのものでなくその器であるゲーム機をランキング化した次第である。もっとも、最近はゲーム機の内容もバラエティーに富んで来ており、この方のランキングを出すこともそれはそれで意義のあることではないだろうか。

さて年間ランキングだが、こちらもコクピット／アップライト部門と同様、上半期の結果とさして変わりない。ビデオゲーム部門のような激しい入替わりがなく、1機種辺りの寿命が比較的長いことがその理由だ。

大賞に輝いたのは**ニューUFOキャッチャー**（セガ社）。同じくセガ社の**ドリームキャッチャー**も第2位と健闘した。お菓子すくいゲームの**スウィートランド**（ナムコ）も第3位とその底力を発揮。また、**ジャンボツインやゴールデン・ヘキサ**、**ニュー・ラッキー・クレーン**などユウビスの送り出した各種クレーン機もランキング上位を大いに賑わした。そういう意味ではユウビスそのものも讃えられるべきだろう。

このようにベスト10の殆どがクレーン機で占められたのだが、その中で唯一クレーン機以外のプライズゲームがランクインを果たしている。第5位の**ハッピーベル**（サンワイズ）である。同機はクレーンを使わずにぬいぐるみ景品を払い出すプライズゲームの先駆的製品。現在も高稼働を続ける同機も前述の製品と同様称賛に値する。

特別賞部門

パズルボブル（㈱タイトー）

㈱タイトー　ＴＧ事業部本部長　松高誠三氏

人気対戦格闘ゲームを相手にして尚あまりある活躍

95年度の特別賞はパズルゲームのパズルボブルに決定した。同製品は画面内のブロックを消していくという、よくある内容のゲームではあるが、この消し方が従来製品とは大きく異なっている。従来のものだと落ちてくるブロックを回転させたりして揃えていくが、これはブロック（ボール）を自らが角度を決めて発射していく、言わばビリヤードのような感覚で楽しめるゲームである。こうした従来にない面白さが様々なプレイヤーに大いに受けた。

さて、今更述べるまでもなくビデオゲーム部門では対戦格闘ゲームが花形である。今回の大賞を受賞したのもその格闘ゲームであり、上位にランキングされた機種の殆どもその類である。そんな中にあって同製品は、年間ランキング第2位という地位を実力で奪い取った。鉄拳やストＺＥＲＯ、ＫＯＦ94など数ある有力ゲームを全て抑えてである。これは称賛に値するであろう。パズルゲームには同製品以外にもヒット作は多いが、ここまでロケに貢献したのは昨年度の特別賞製品ぷよぷよ以来ではないだろうか。

㈱タイトー
ＴＧ事業部本部長　松高誠三 氏

この度はこのような賞を頂き、大変嬉しく思っています。この「パズルボブル」は、20代から40～50代の方まで遊んで頂けるもの、そして女性も楽しめるようなものを作ろうという思いから完成したゲームです。つまり、非常に簡単なタイプのものなのです。

また、1人用パズルモードには隠しコマンドで現われる裏面も含めて全270面を用意したり、対ＣＰＵ、対人モードなどもあり、かなり遊べるゲームソフトにもなっています。ただし、ある意味、対戦は非常にルールがややこしくなる訳ですが、基本的にはシンプルさをウリものにして開発しています。そういうところが多くのプレイヤーに指示されたんだと思います。

今回の受賞は、開発者への励みにもなりとても嬉しく感じています。メーカーとしての使命ですから、今後もこれを糧に、できるだけオペレーターさんに喜んで頂けるソフトを提供していきたいと考えています。「パズボブ3」にも是非期待して下さい。

特別賞部門

アルペンレーサー（㈱ナムコ）

㈱ナムコ　開発企画部課長　佐野　孝氏

ロケを大いに活性化させたその貢献度は評価に値する

同製品が特別賞を獲得したのには2つの理由がある。まず、次頁を見てもらえば判るが貢献度ポイントが非常に高いのである。その高さはバーチャファイター2をも凌いでいる。これは、価格面や設置場所の問題から、また欲しくても製造が追いつかなかった等々の理由により設置店舗数は決して多くはなかったが、設置した店舗では何処とも比類なき高インカムを弾き出したことを指し示している。

もう一つの理由は、様々な客層に大きくアピールしたということ。体感ゲームといえばドライブものか戦闘機ものいずれかであるのが現在の状況だ。これだと特に後者の場合は客層を大きく限定する。しかし、同製品はスキーを題材にしたため、オールラウンドの層に受ける体感ゲームとなった。それのみならず同機がアイキャッチの役目を果たし、あまりゲーム場を利用しない人々をロケに引き込む効果さえ発揮した。年間ランキングでは第19位と目立つものではなかったが、その数字には現われない貢献度は計り知れない。特別賞に値するであろう。

㈱ナムコ
開発企画部課長　佐野　孝氏

特別賞に選ばれ、大変嬉しく思っています。企画案は5～6年前から始まっていたのですが、当時のソフト技術だとなかなか自分が思っているような映像が出せず、製品化が進みませんでした。しかし、新ボード「システムスーパー22」の開発により市場に出せるようになったのです。

当初は社内でも「製品化できないだろうし、ゲームにもならない」という声が強かったのですが、ある人が「それは面白い。僕はこの部分が協力できるから、製品化に向けて動きましょう」といったのをきっかけに、また1人来て、2人来て…という形で増えていき、製品化に辿り着いたのです。良いスタッフが揃ったからこそ、良い製品ができたのだと自負しています。

そういう意味ではスタッフ一同含めて賞を頂くことができてとても嬉しいです。まだ先になるかもしれませんが、次回作にもご期待下さい。

'95ベストインカム大賞

〈設置店に於ける貢献度ランキング〉

ビデオゲーム部門

①バーチャファイター2〈セガ社〉⓬……19.63
②ストリートファイターZERO〈カプコン〉❺……17.15
③バーチャストライカー〈セガ社〉❻……16.77
④ザ・キング・オブ・ファイターズ95〈SNK〉❹…16.44
⑤鉄拳〈ナムコ〉❿……15.42
⑥X-MEN〈カプコン〉❻……15.13
⑦真サムライスピリッツ〈SNK〉❽……15.05
⑧餓狼伝説3〈SNK〉❺……15.04
⑨ウルトラ警備隊〈バンプレスト〉❹……15.00
⑩ヴァンパイアハンター〈カプコン〉❾……14.75
⑪バーチャファイター〈セガ社〉❿……14.70
⑫ザ・キング・オブ・ファイターズ94〈SNK〉❽…14.46
⑬ストライカーズ1945〈彩京〉❺……14.27
⑭パズルボブル〈タイトー〉⓫……13.69
⑮スーパーストリートファイターⅡX〈カプコン〉❿‥13.25
⑯アイドル麻雀ファイナルロマンス2〈ビデオシステム/ピスコ〉❼‥13.23
⑰サイバーボッツ〈カプコン〉❹……12.65
⑱スーパーリアル麻雀PV〈セタ/ピスコ〉❾…12.22
⑲サッカースーパースターズ〈コナミ〉❾……11.96
⑳クイズ殿様の野望2〈カプコン〉❽……11.79

コクピット/アップライト部門

①アルペンレーサー〈ナムコ〉❺……19.75
②エースドライバー〈ナムコ〉⓬……17.70
③セガラリーツイン〈セガ社〉❼……17.40
④サイバーサイクルズ〈ナムコ〉❺……17.19
⑤レールチェイス2〈セガ社〉❺……17.18
⑥セガラリー・チャンピオンシップ〈セガ社〉❾‥17.15
⑦リッジレーサー2〈ナムコ〉⓫……16.85
⑧バーチャコップ〈セガ社〉⓬……16.44
⑨デイトナUSAツインタイプ〈セガ社〉⓬…16.42
⑩リッジレーサー〈ナムコ〉⓫……16.23
⑪スポーツフィッシング〈セガ社〉⓬……15.32
⑫クイズドレミファグランプリ〈コナミ〉⓫……15.07
⑬デイトナUSA〈セガ社〉⓬……14.70
⑭ガンバレット〈ナムコ〉⓬……14.38
⑮エアーコンバット22〈ナムコ〉❼……14.30
⑯手相うらない　ちょっと見せて〈セガ社〉❽‥14.11
⑰リーサルエンフォーサーズⅡ〈コナミ〉❿…13.15
⑱ジュラシック・パーク〈セガ社〉❿……12.98
⑲ソニックブラストマン〈タイトー〉❾……12.48
⑳リアルバンチャー〈タイトー〉⓬……12.34

プライズ/カーニバルゲーム部門

①ニューUFOキャッチャー〈セガ社〉⓬……18.31
②UFOプッシャー〈セガ社〉❺……18.21
③ドリームキャッチャー〈セガ社〉⓬……17.82
④ゴールデン・ヘキサ〈ユウピス〉❾……17.57
⑤スウィートランド〈ナムコ〉❽……17.24
⑥ジャンボツイン〈ユウピス〉❿……16.46
⑦ハッピーベル〈サンワイズ〉❿……16.16
⑧ザ・フラッシュ・チャンス〈エイブル〉❺……16.04
⑨セーラームーン・スーパーM.up〈バンプレスト〉❹‥15.88
⑩ニュースウィートランド〈ナムコ〉❺……14.96
⑪ニュー・ラッキークレーン〈ユウピス〉❾……14.23
⑫ジャンボ・ヘキサ〈ユウピス〉❹……12.42

上の表が貢献度ランキングの年間集計結果である。ご承知のこととは思うがこの表は、インカムは高くても設置数が少なければ上位に上らないといった弊誌ランキングの弱点を補うものである。各機種毎にそれぞれの得点を設置店舗数で割って1店舗辺りの平均得点を導き出し、ランキング化している。最高得点は20点（すなわち、設置された店舗では全て1位であったということ）なので、それを目安に見て頂きたい。尚、40店舗中にわずか1、2店舗にしか入っていないような機種はその店舗にのみ見られる特徴だと考えられるので、今回は各月で設置店舗数が5店舗以上の機種のみを対象とした。また年間を通しては、対象となる月号が4回以上あったもののみを対象としてるのでご了承頂きたい。

ではランキングの方に話を移そう。見方としては、各部門毎に上記表と前出ランキング表を見比べればその違いがハッキリして判り良いだろう。

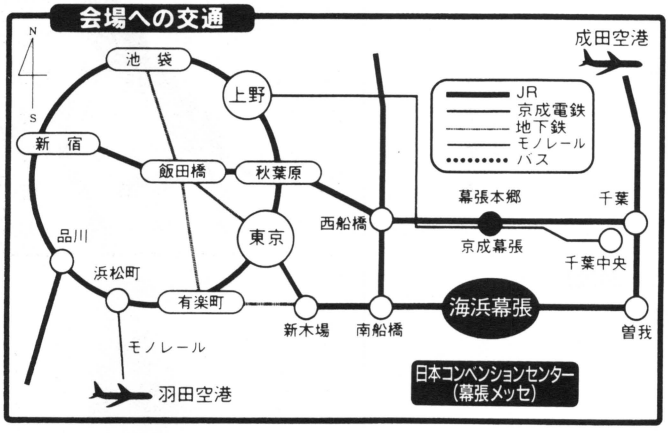
まずはビデオゲーム。バーチャファイター2がこの表でもダントツでトップの位置にあり、またそれ以外の対戦格闘ゲームも前出ランキングとの順位入替えはあるもののそれぞれ上位を占めている。この表でも格闘ゲームの強さが証明されたわけだ。また、それ以外のジャンルゲームでは第3位のバーチャストライカーと第9位の**ウルトラ警備隊**（バンプレスト）が注目される。前出表ではそれぞれ第14位と第28位、設置数が少な目だっただけに総合ランキングでは下位に甘んじたわけだが、設置店ではいずれも貢献度が高かったことがこの表でよく判る。

次にコクピット／アップライト部門。ここではアルペンレーサーがダントツの数字を示している。満点に手が届く程の高得点であり、勿論3部門総合でも頂点だ。特別賞を受賞したのも納得頂けるのではないだろうか。それ以外ではやはりドライブゲームが上位を占めているが、注目すべきは第4位のサイバーサイクルズと第5位の**レールチェイス2**（セガ社）。本編のランキングではそれぞれ第20位と第26位の成績だったから、両機が如何に本年度各地ロケで貢献したかが伺えるであろう。

では最後にプライズ／カーニバルゲーム部門。ここで注目すべきは第2位の**UFOプッシャー**（セガ社）。第1位のニューUFOキャッチャーと遜色無い得点を挙げている。本編では登場回数の関係等で第17位に甘んじる結果となったが、その貢献度は褒め讃えられてよい。その他はほぼ順当なランキングといえるのではないだろうか。

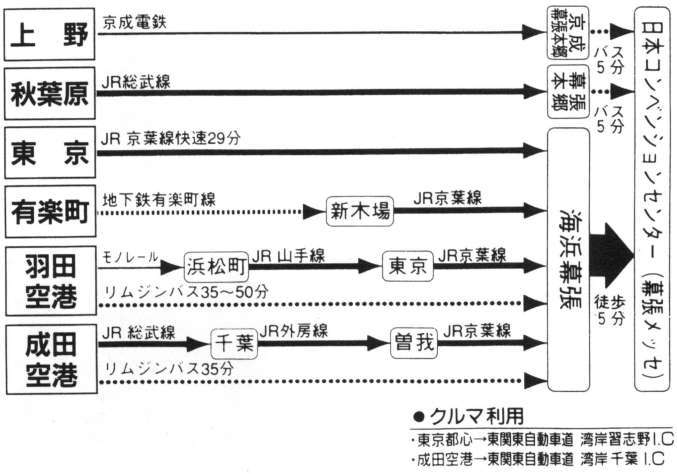
AOU 1996 アミューズメントエキスポ

●平成8年2月　21日(水)～22日(木)
●日本コンベンションセンター(幕張メッセ)



テーマ

「明るい運営・楽しいアミューズメント」



●クルマ利用
・東京都心→東関東自動車道 湾岸習志野I.C
・成田空港→東関東自動車道 湾岸千葉I.C

【開催要項】

〈名　称〉 AOU1996アミューズメント・エキスポ
〈テーマ〉 「明るい運営・楽しいアミューズメント」
〈会　期〉 平成8年2月21日(水)～22日(木)
〈会　場〉 日本コンベンションセンター(通称：幕張メッセ)
千葉市美浜区中瀬2-1
〈主　催〉 (社)全日本アミューズメント施設営業者協会連合会
〈入　場〉 21日：招待日(招待券をお持ちの方のみ。一般の方の入場はできません)
22日：一般日

●お問い合わせ
03(3253)5671
(社)全日本アミューズメント施設営業者協会連合会事務局
〒101 東京都千代田区神田須田町1-4-1 TSI須田町ビル6F

論文入選作発表

第8回ゲーム懸賞論文入選作品

〈敬称略〉

最優秀賞　賞金5万円

●該当者なし

一　席　賞金3万円

戸高剛志／ありふれた議論　（東京都武蔵野市・25歳）

二　席　賞金2万円

稲村弘幸／ゲームセンターの進むべき原点（東京都大田区・24歳）

小崎　治／筐体No.6339のひとり言（栃木県真岡市・44歳）

三　席　賞金1万円

全　秀嶺／未来への提言（岐阜県岐阜市・19歳）

諸江一徳／変わらなきゃ　―続・脱ゲーマー宣言―（熊本県熊本市・20歳）

佳　作　賞品

井上史子／無題（福岡県北九州市・31歳）

小倉桐哉／あなたはなぜ「乱入」するのですか？（和歌山県海草郡・19歳）

松原正和／100円のエンターテイメント（千葉県千葉市）

西田智広／無題（石川県金沢市・21歳）

大井勇樹／僕達の「ゲームセンター巡り」（神奈川県小田原市）

新宮智子／GAMER＝勇気もて挑み続ける者たち（神奈川県川崎市・28歳）

黒木健一郎／対戦成熟期（神奈川県横浜市）

中野　仁／対戦格闘ゲームの「隠し～」（千葉県東葛飾郡・17歳）

松井照幸／対戦の虚無と現実（三重県桑名市・27歳）

岸　範一／'94年のＡＭ機器の変遷について（岡山県岡山市・20歳）

渡部真徳／「当て投げ」「待ち」推奨ファイターより（愛媛県温泉郡・22歳）

坂本龍也／長き道のりの果てに（神奈川県津久井郡・19歳）

渡辺和彦／未来派ＧＡＭＥＲＳ（東京都世田谷区・17歳）

家永洋介／ゲームと人生（愛知県豊橋市・19歳）

松本茂幸／私の宝物（兵庫県芦屋市・23歳）

戸野啓祐／ゲームから受ける「ストレス」について（和歌山県和歌山市・26歳）

田中　勉／業務用アーケードゲームは家庭用次世代機に駆逐されるのか？（愛知県南設楽郡・27歳）

第8回 ゲーム懸賞

「ゲーメスト」（株新声社）と小誌との共催による「第8回ゲーム懸賞論文」はテーマを設けず、「自由課題」のみの作品募集となった。

誌面広告により'95年8月から9月末日までの2カ月間で作品を募り、59名（含・小誌受付4通）より同数の応募作品を得た。去る11月には選考委員会を開催し、厳正な審査・選考の結果、前頁に掲載の22名が入選と決定した。ご応募頂いた皆さんに心より御礼申し上げます。尚、賞金並びに賞品は1月中に発送の予定です。

選考を終えて

早いものでゲーム懸賞論文も今年で8回目を迎えた。普段、ゲームセンターに訪れたりコミュニケーションノートを捲ることはあっても、なかなかプレイヤーが感じている率直な意見や感想を1から10まで聞く機会というのは業界誌編集者といえども滅多にない。

しかし、年に1度だけではあるがいま現在、ゲームファンが何に興味を覚え、どう感じているのか、ということを如実に知ることができる。それが懸賞論文であり、中にはゲームセンターの店長やオペレーターからの応募もあり、相対する意見も見て取れるなど業界全般に関する貴重な意見として受け止めている。

そして、今回の論文から窺い知ることができた現在の関心事、テーマのトップは、「対戦ゲームのハメ技や待ちの是非について」であった。このほか、「ゲームセンターの将来、未来」「ゲームセンターでのマナー、モラル、ルールについて」「対戦ゲームに対する希望、提案」「自己ゲーム史、ゲームセンター体験記」などについて考えをまとめた作品が多い。これは近年の傾向ともいえるが、テーマとして取り上げられるものが大体、定番化してしまったのはやや残念。視野を広く捉え、若い柔軟な発想でアミューズメント業界を切り取って欲しい。それでも応募作品の論旨や文章構成、表現手法などは回を重ねる毎にバランスの取れたものが多くなっており、非常に頼もしく感じられる。

ただ、これは以前も触れたが応募者年齢が上昇していることとも関連がある。今回の全応募者の平均年齢は21・0歳、入選者では同23・7歳であった。しかし、第1回の入選者平均年齢は16・9歳、第5回が19・7歳だったことを考えると、確実に年齢は高くなってきており、低年齢層を置き去りにしてしまっているような感にもとらわれる。初期の応募常連者がそのまま年を経てきたとも考えられないことはないが、門戸を拡げる何らかの対応が必要かもしれない。

入選作については、今回最も多かったテーマである〝ハメ、待ち論争〟に正論で取り組んだ戸高剛志さんの「ありふれた議論」が一席に輝いた。確かに本人曰く、「手垢の付いた議論」ではあるものの、未だに結論らしい結論は出ていないのも事実。

同氏はゲームファン、或いはプレイヤーの一人として感じた同論争を丁寧でニュートラルな現状把握と表現方法で上手くまとめ上げ、理路整然とした文脈と軽快なテンポで読ませてくれる。

この問題については今回も、肯定派、否定派の両者から作品を寄せて頂いたが、同氏の場合は最初から「二元論では解決できない」として中間地点から見た視点で様々な状況を観察。その結果、ある〝便宜上の解決策〟を導き出した。

「揉めごとの原因になる」として対戦台を全て外してしまうロケも現実に出てきている中、ゲームルールの原点として存在する「自分が楽しむと同時に、相手も楽しませることを考える」ということを再認識した上で、臨機応変に状況対応をするということは想像以上に重要な問題だといえる。

一席

「ありふれた議論」

東京都武蔵野市
戸高剛志(25歳)

「何をいまさら」
この文章を読んだ人はこう言うかも知れない。
「もう結論は出たのではないか」
あるいは、こんな意見も出るかもしれない。
そう、今から言うことはあまりに手垢の付いた議論だ。
それは、「対戦格闘ゲームのルール」に関する議論のことである。この問題についての論は、もう飽きるほどやられてきたが、結局何一つとして根本的な議論はなされないままだった。

この種の議論で最も有りふれた題材は、「ハメ技は是か非か」というものだったが、そもそも「是か非か」という二元論で語ること自体に無理があることに言及した意見が、果たして今までにあっただろうか？
これまでこの問題に関して出された意見には、どんなものがあっただろうか。
いわく…
「ハメ技を使うプレイヤーは、性格的に問題がある」
「他人とゲームをする以上、ハメ技は使わないのがルールである」
「対戦ゲームは『真剣勝負』であり、ハメ技への批判は、単なる負け惜しみである」
「ハメ技禁止のルールは、誰かが勝手に作ったものだから、従う必要は無い」
「ハメ技の定義が固まらない以上、ハメ技禁止を一般化することはできない」
…等々、
これらの意見は、同じ「是か非か」という言葉をキーワードとしていたが、実のところそれぞれのアプローチはばらばらである。
それぞれに一面の真実を言い当ててはいるものの、「是か非か」という二元論で割り切ろうとしているために、論旨に必ず無理が出てきている。
また、その一方でよく見かける論理として、「ハメ技を肯定すると言うのなら、勝つためにならなんでもやっていいというのか」とか、「ハメ技を否定するというのなら、勝つための戦い方を何もしてはいけないのか」とかいった、極論がある。言うまでもなく、何事も極端な方に解釈してゆけばその論理が間違いになるのは明らかであり、これでは議論の重要な目的の一つである「相互理解を深める」という点に、ひびを入れることになる。
極論はあくまでも論旨を明確にするために使うものであり、それ以上ではないのである。
本論に移ろう。
「肯定」「否定」なんて無意味な二元論はもう止めにして、そろそろ本当に意味のある話をしようではないか。
私が述べる意見は、二つのアプローチによる可能な限り正確な分析と、提言である。

その1．「対戦ゲーム」の定義

いきなりなんだが、そもそも「対戦ゲーム」とはなんだろうか？「対戦ゲーム」を成立させる条件は、どんなものがあるだろう？
「娯楽の一種であり、生活必需品ではない」
「勝負の概念がある」
「二人以上の人間が、行なうものである」
「プレイヤーは、互いに知り合いである必要はない」
…と、こんなものだろう。

以上のことから、以下のことが言える。
「対戦ゲームとは、複数のプレイヤーが互いに勝敗を競って楽しむものである」と。
また、一歩踏み込んでこうも言える。
「対戦ゲームをするプレイヤーは、第一に自分が勝つことを考えるのが当然であるが、第二に、相手を楽しませることも考えねばならない」
やや本題から外れるが、この「…ねばならない」という言葉を読んで「個人の自由」を主張する反発も一部にはあるだろうが、あえてこの場で一つ指摘すれば、他人の存在を前提とする行為を行なう場合、相手の自由を侵害してまで自分の自由を主張することは普通できない。人は自分を受け入れる程度にしか、他人を許容することができないからである。
話を戻そう。おそらくは、最も初期において対戦ゲームのモラルが問題となった原因は、この「相手を楽しませる」という認識がまだ十分形成されていなかったからではないか。
相手のことを考えずにハメ技を平気で使うプレイヤーがいれば、「ハメ技＝悪」という論理は必然的に生まれてくる。そうなると、ハメ技（とされる技）を使ったプレイヤーは即ち悪人として誹謗中傷されることになり、一方、その論理に便乗して「自分が負けたのは相手がハメ技を使ったから」というプレイヤーもまた出てくる。

かくして、事態がややこしくなるわけだが、ここで注意しなくてはならないのは、まず第一に、「ハメ技を使う」ことが即ち「相手とゲームを楽しもうとしていない」ことを意味するものではなく、自分の使っている技が相手に不快感を与えていることに気がつかずにいた場合は、少なくとも「悪く」はないこと。

第二に、それ以前にプレイヤーがお互い了承の上で「ハメ技」を使う場合は全く問題が発生しないということである。

多くの「否定論」の根底にあるのは、実は「相手のことを考えずにゲームをするのはいけない」という漠然とした意識であり、「どんな技をハメ技とするのか」は、二義的なものでしかない。ただ、「ハメ技否定」という論旨にしたほうが分かり易いし、また書きやすいので、否定論の体裁をとっているだけの話であろう。

その2.「ルール」の定義

「ルール」とは何か。

いつの間にかできあがっていた「対戦のルール」であるが、誰が作ったものであるか分からないのに「ルール」と呼べるのであろうか?

何をもって、ルールはルールとなるのだろうか?

いきなり結論に入るが、ルールをルールにするのは、ある集団内における「同意性」ならびに「妥当性」であろうと思われる。

ルールとは、広い意味での「法律」の一種である。そこで、「法律」の成立を例にとって説明しよう。

仮に、日本政府が「男子は成人したら、全員ちょんまげを結わねばならない」という“ちょんまげ法”を作ったとしよう。だが、誰もそれに従わなかったとしたら、それは法として存在しないも同然になる。

それとは逆に、何かの間違いで「ちょんまげ」が流行となり、「ちょんまげをしていない男は男ではない!」という(かなりイヤな)風潮ができあがったとしたら、法律のどこにも記述が無かったとしても、やがてそれは強制力をもつようになり、一種の法として機能するようになるだろう。

この場合、「同意性」とはある集団内において、その構成員の過半数が「ちょんまげを結うことが当然」と思っていると言うことである。また「妥当性」とは、その時の状況に、「ちょんまげを結う」ことによってなんらか得られるものがあり、それが法として機能することが合理的であると言うことである。

つまり、法は「誰が決めたか」ということは成立の要因としてあまり重要でなく、また善意の判断で正しいかどうかも決定的ではなく、前述した「同意性」と「合理性」が重要なのである。

さて、このことを応用しよう。どちらかと言えば「ハメ技否定」の雰囲気の強い今日の対戦のルールであるが、それは「ハメ技を使わない」ことが正しいからではなく、「誰かが決めたから」でももちろん無く、「ハメ技を使わない」ことが雰囲気として支配的である(≒同意性がある)からであり、それなりの合理性(ハメ技を使われて何とも思わないプレイヤーよりも、腹を立てるプレイヤーのほうが圧倒的に多い)もあるからである。

ただし、気をつけねばならない点が、幾つかある。

まず、このルールは成分化されたことが無く、刑法のような罰則や強制力も具体的には存在していないこと。つまりは、慣習法と呼ばれるものの一種であるということ。

それに関連して、ルールが曖昧であるために、結局何をやって良くまた悪いのか(ここでの良し悪しは許可形である)は各人の判断に頼ることが多いこと。これは、一部のプレイヤーが仲間内で独善的にルールを細分化し、しかも外部に告知せずに「常識化」しようとする、という問題を生じる。

更に、ルールがルールとして成立する状況は、常に変化していること。つまり、格闘ゲームのシステムは、不変のものではないということである。

これらの点への認識が足りないために、ルールと呼ばれるものは、各所にきしみを生じることになるのである。

さて、そろそろまとめに入ろう。「その1」で見てきた通り、対戦ゲームは人と楽しむものである。そのために、何の制限も設けずに済ますことは結局できない。ルールを無くすことは、最初から不可能なのである。

しかし、「その2」で見てきた通り、対戦ゲームのルールと呼ばれるものは欠点が多い。

ではどうするのか? と言ったって、厳密にこれが正しいといった解決法は存在しない。

絶対的な答えが存在するのは、数学と受験勉強の世界だけである。

ただ、便宜上の解決策はある。曖昧さを曖昧さとして受け入れ、臨機応変に対処することである。

ルールの原論は、これまで見てきたように幾つか決まっている。「自分が楽しむと同時に、相手も楽しませることを考える」「ハメ技の是非は、ことの善悪とは直接関係は無い」等々。必要なのは全ての人を納得させるルールをそこから導き出すことではなく、各人が、それを元に状況に応じて最善と思われる判断を下す、という主体的な態度である。詰まるところ精神論となってしまったが、対戦のルールが慣習法である以上、ここらへんが限界であろう。

コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（略称CESA）設立

各社の相互交流を通じ業界の健全発展を目指す

FLASH NEWS

去る11月28日、パソコン用ゲームソフトやテレビゲームソフトなどコンピュータエンターテイメントソフトウェアビジネスに携わる業界メーカー16社による新団体「コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（略称CESA）」が設立された。

現在、市場規模は1兆円ともいわれ、急成長を続けるコンシューマソフト業界。しかしソフトに係わる権利保護や倫理の確立など、各社共通の問題を抱えているのも事実。CESAはそれら共通の諸問題に対して各社が話し合い、力を合わせて取り組んでいく場として今後、様々な活動を展開していく。

コンシューマソフトの分野では今まで各社の若手が中心となり、「コンシューマーソフトグループ（CSG）」を結成。全国各地での新作展示会を年数回行ない、エンドユーザーとの架け橋となってきた。しかし、冒頭でも述べたように各社が共通する問題を抱えながらも、その問題を取りまとめて話し合い、解決する場というものがコンシューマソフト業界にはなく、各社ごとに対応を迫られていたのが現状であった。また、特にパソコンの分野では18禁ソフトが隆盛を極め、社会問題にまで発展しつつあり、業界の健全な育成の大きな障壁となっている。

パソコンやコンシューマゲーム機が日常の生活の中に深く溶け込み、ひとつの文化となっている現在、業界の社会的な責任は重く、解決に向けて官庁や他団体と折衝する機関も必要となってきた。CESAはこうした諸問題を話し合うと共に、各社の相互交流を通じて、業界の健全で持続的な発展を目指し、設立されたものである。

尚、設立に当たっては主要メーカー16社が参加したが、CESAでは今後、体制確立に向けて協会への加盟を推進していく意向。対象となる企業は約400社と見ており、既に110社前後が参加する見通し。ただし、教育ソフト関連などは除外される。また、任意団体としてのスタートとなるが、1年以内に社団法人にすることも予定されている。会長にはコナミ㈱の上月景正社長が就任し、事務局は東京都内の同社内に設置した。

○協会目的

本協会は、コンピュータエンターテインメントソフトウェアに係わる権利保護、開発及び流通の動向に関する調査研究、情報の収集及び提供等を行なうことにより、家庭用コンピュータエンターテインメント産業の振興を図り、産業の健全な発展と国民生活の向上に寄与することを目的とする。

○主な活動及び事業内容

1. コンピュータエンターテインメントソフトウェア産業の最新技術と市場動向の調査、情報収集
2. ソフトに係わる権利保護
3. 公序良俗の維持、並びに倫理の確立
4. 展示会、研修会、研究会の開催
5. 技術向上のための人材の育成
6. 海外及び国内の関係機関等との交

↑11月28日、CESA設立記者発表会の模様

流

7．本会の目的を達成するために必要な事業

〈入会要綱〉

○会員種別

●正会員　コンピュータエンターテインメントソフトウェアの開発、または制作販売を主として営む法人

●特別会員　コンピュータエンターテインメントソフトウェア業界に於いて主にハードウェアを主軸に開発、または制作販売を主として営む法人

●賛助会員　コンピュータエンターテインメントソフトウェア業界に於いて、主に出版・報道関係を主として営む法人

●個人会員　コンピュータエンターテインメントソフトウェア業界に於いて、個人活動、或いは個人企業等、他の3会員に該当しない個人

＊会員の区別は理事会が判断

○会員推薦　入会に当たり理事会員1名、正会員1名、計2名の推薦が必要

○入会金　一律10万円

○正会員年会費

(1)18万円（年間売上高が1億円未満の場合）

(2)24万円（年間売上高が1億円以上5億円未満の場合）

(3)36万円（年間売上高が5億円以上10億円未満の場合）

(4)48万円（年間売上高が10億円以上50億円未満の場合）

(5)60万円（年間売上高が50億円以上100億円未満の場合）

(6)72万円（年間売上高が100億円以上の場合）

○特別会員年会費　100万円

○賛助会員年会費　36万円

○個人会員年会費　18万円

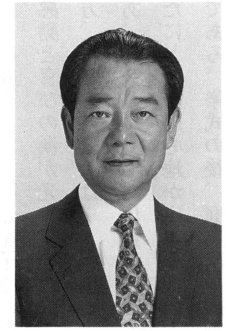
尚、同日に設立総会及び理事会が開催され、下記の通り役員人事を決定。その後、全役員が出席し、業界関連各誌へ向けての記者発表会が催され、会長を務めるコナミ㈱・上月景正社長より主旨説明等が行なわれた。

ゲームマシンのことは
すべておまかせ下さい
●TVゲーム・ビリヤード・ジュークBOX etc.……
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイドアミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9－3
TEL.045(681)3110 FAX.045(662)3550

●CESA人事

〈敬称略〉

●会長
上月景正
（コナミ㈱代表取締役社長）


上月 景正会長

●副会長
辻本憲三
㈱カプコン代表取締役社長）
福嶋康博
㈱エニックス代表取締役社長）
小林　宏
㈱スクウェア取締役）

●常任理事
松高誠三
㈱タイトー取締役）
横山俊朗
㈱T&Eソフト代表取締役社長）
浅田安彦
㈱ナムコ常務取締役）

●理事
永浜達郎
㈱アートディンク代表取締役社長）
神蔵孝之
（イマジニア㈱代表取締役）
襟川恵子
㈱光栄代表取締役副社長）
仁井谷正充
㈱コンパイル代表取締役）
金沢義秋
㈱ジャレコ代表取締役社長）
柿原彬人
（テクモ㈱代表取締役社長）
福田哲夫
（データイースト㈱代表取締役社長）
工藤　浩
㈱ハドソン代表取締役社長）
杉浦幸昌
㈱バンプレスト代表取締役社長）

連載 第19回

アミューズメントは我が天職

〝この世に生を受けたからには、レジャーの究極を究めたい 社是にうたう「レジャーは文化なり」〟

㈱後楽園ロコモティヴ代表取締役副社長
レジャービジネス・アナリスト
小関 捷吾
中藤 保則

㈱サンセイブ・エンターテイメント
代表取締役社長
曽我 栄蔵氏

一九九四年八月二五日、ハワイのオアフ島、ヒルトン・ハワイアンビレッジでひとつの〝結婚式〟がとりおこなわれた。新郎は曽我栄蔵氏。当時五一歳。新婦の紀子さんは、少し姉さん女房である。ウェディングドレスに身を包んだ時、紀子さんの頬には、感動と喜びの涙が光っていた。

This is a moment I've waited for.
I can hear my heart singing,
Soon bells will be ringing.
This is a moment of sweet "Aloha".
今、待ち望んでいた時がきた。
私の心が歌い出し、その歌が聴こえる。
もうすぐ、鐘が鳴る。
甘い“アロハ”の時がきた。

（ハワイの結婚の歌）

一方、新郎の栄蔵氏は、

「まあ、体裁が悪くて、体裁が悪くて」

未だにどこか居心地が定まらないような風情である。挙式の後、庭に出て撮影となった。ライトに照らされる栄蔵氏と紀子さん、新郎は新婦の腕をとって、そこで新婦を抱き上げて、とカメラマンの注文が次々につく。日本人の新婚カップルや観光客が、何事がおこったかと集まってくる。

「体裁が悪くて」いまひとつ意気があがらなかった新郎の曽我栄蔵氏は、㈱サンセイブ・エンターテイメントの代表取締役である。静岡市に本拠を置き、ゲームマシンとカラオケを中心に、東京、横浜など、広い範囲に店舗を展開し、オペレーターとしては業界でもトップ企業のひとつである。

糠粕の妻、紀子さんと一緒になって二五年、本来なら銀婚式にあたる夫婦の節目に結婚式をあげたのは、長女の繁代さんと長男の英一郎氏が、

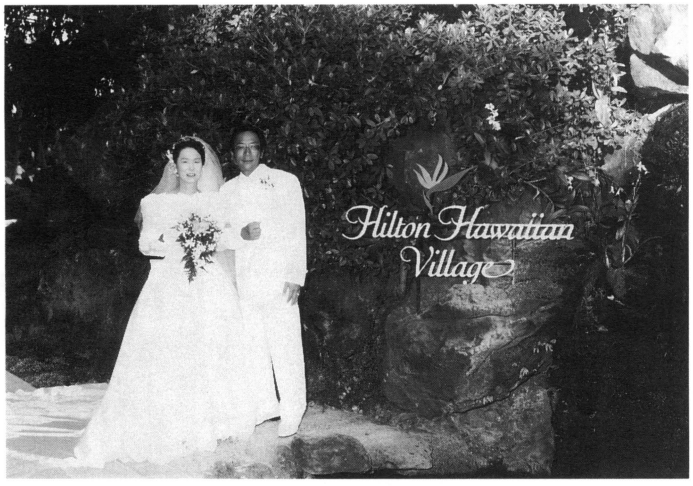
「お母さんを大事にしなさい」

と迫ったことがきっかけであるという。

栄蔵氏は、

「もう充分に大事にしている。これ以上、大事にできない」

と抵抗した由であるが、ついに押しきられ、ハワイでの銀婚式を楽しむことになった。ところが、紀子さんの長年の友人の発案で、結婚式が行われることになっていたのである。栄蔵氏にとっては、まさに寝耳に水であった。同行した栄蔵氏の兄であり、同社の専務取締役小林寿雄氏も、まったく事前に知らされていなかったという。



ハワイでの挙式。栄蔵氏・紀子さん夫妻　二五年目の晴れ姿である

曽我五郎・十郎の末裔
父を亡くして静岡へ

曽我栄蔵氏は、昭和一七年九月四日、神奈川県足柄上郡下曽我村で生まれた。現在は小田原厚木道路の小田原ＩＣがある地域である。〝曽我〟という姓は由緒があり、一一九三年、富士野の狩り場で父の仇、工藤祐経を討った曽我兄弟、すなわち曽我五郎・十郎の末裔にあたる。

曽我家の菩提寺である東光院にある墓地は、曽我姓と、名前を変えた曽我一族である中村姓で埋めつくされているという。

栄蔵氏の祖父勘次郎氏は、裸一貫からミカンや梅を扱う問屋を興し、財をなす一方、群馬県の県会議長も務めた名士であった。その長男に生まれた父の啓介氏は、財産家の息子にありがちな道楽者であり、ついに勘当の身となった。ただ、もともと商才に長けていたようで、株を商い、名古屋に豪邸を建てて住んでいた。

しかし、四男に生まれた栄蔵氏は、豊かな生活を味わう間もなく、母の寿美江さんの実家がある焼津市に移る。父の啓介氏が戦争による病で亡くなったのである。焼津は東洋一のマグロの遠洋漁業の基地があることで知られる。そこで寿美江さんが衣料品店を開き、二人の女の子とそれに続く五人の男の子を育てた。女学校を卒業しており、ハイカラでしっかり者の寿美江さんは、八四歳で今も健在である。

前から二番目の欠食児童
だが、すばしこいガキ大将

焼津市立南小学校に入学、「前から二番目の欠食児童」で、体は小さかったが、すばしこく、部落単位で集まるグループのガキ大将であった。遊びにも精を出したが、それ以上に熱を入れたのは、食べ物の確保である。海にもぐってタコをつかまえたり、大将が指揮をして、近くの畑にミカンや西瓜などを失敬しに出かける。

皆が腹をすかせていた。学校の弁当の時間、三、四人の同級生が教室の外へ出ていくのが常だった。弁当をもってきていないのだ。

「それがわかっていても、誰も助ける余裕がなかった」

自分自身が欠食児童なのである。〝食べ物を失敬する〟作戦に失敗すると、当然、畑の持ち主に追いかけられる。栄蔵氏は走るのが速く、逃げるのも得意であった。だから、

「障害物競争など得意中の得意」

前列、半袖開襟シャツが小六の時の栄蔵氏。その左の白装束姿が現会長で長兄の道雄氏。一番右に兄の寿雄氏。前列左が弟の洋祐氏

中一の時の栄蔵氏。手前中央は洋祐氏

学校に連絡がいき、先生にビンタをくらう。母親を呼んでくるように言われる。しかし、栄蔵氏は頑として母親を呼ばなかった。反抗しているとみなされ、またビンタをくらう。それでもなお、

「母には絶対に言いたくなかった。心のうちでは、母にあまり迷惑をかけたくなかった」

寿美江さんは、いわば女傑タイプでもあり、衣料品店を経営する立場から、当時では珍しく、いつもきちんとしたお洒落な恰好をしていた。しかし、その苦労は敏感に感じとっていた。栄蔵氏は学校の授業参観日も決して知らせなかったという。ガキ大将ぶりがばれてしまうことを恐れたのだ。先生が家庭訪問に来る時は、鍵をかけて居留守をつかった。何も知らない母親は仕事

に出かけていた。

このあたりの徹底ぶりは、見事なほどであり、持って生まれた資質というべきかもしれない。そして、何事につけ徹底しなければ気がすまない性格は、創業者として欠くことのできない条件でもあろう。

前列右から栄蔵氏（中一）、洋祐氏（小四）、次兄の康雄氏（一九歳）

高校では、優等賞を獲得したが、知らされなかった母親に怒られる

市立焼津中学校に進んだが、体が小さいのは相変わらず。発育も遅く、修学旅行の時は、風呂に一度も入らなかったという。友人に見られたくないところがあったからである。中三の頃から、勉強に熱が入るようになった。志望の高校に入りたかったのだ。そして、勉強すれば順位もあがる。

「人を追い抜く楽しさを覚えて」

ますます勉強するようになる。そして、無事、名門の県立静岡商業高等学校に入学することができた。

高校に入った頃から、急に背が伸び出した。一年生の時に一七センチ、三年間で五〇センチくらい伸びたという。

勉強が楽しかった。二年の時には、早くも会計の一級を取得。卒業式では優等賞を授与された。だが、その時にも母の寿美江さんを呼ばなかったのである。近所の人の話で初めて知った寿美江さんは、当然のごとくなぜ教えないと怒る。栄蔵氏は、

「いい時だけ呼べるか」と抵抗した。

衣料品店は軌道に乗り、家は裕福になっていた。そして栄蔵氏は優等生でもある。早稲田大学への推薦入学もできたが、

「実社会に出て、勉強したかった」

大学での勉強よりも、実社会の生きた学問に興味をもっていたのであろう。そこで、野村證券に入社。主として営業受け渡しの仕事に携わっていた。

独立志向が強く、予定より早く独立知識とはかけ離れていたゲームマシン

大学に入ったつもりで、四年間は実社会での勉強を続けるつもりでいた。年数をあらかじめ考えていたのは、内心、将来は独立して自分自身のビジネスを始める意欲に燃えていたからである。少年時代からの独立志向は、祖父、そして父から受け継いだものかもしれない。

ところが予定よりも早く、三年余りで退社。長兄の道雄氏が、レストランを経営したいという意向を示し、それに協力することになった。国道一号線沿いに、二四時間営業のレストランをオープンした。

昭和四〇年代に入って、日本は急速にモータリゼーションが進み、ドライブインが登場してきた頃である。時期も立地も的を射ており、新商売は順調にすべりだした。しかし、その頃からレストランに入ってくるようになったゲームマシンを知って、驚かされた。昭和四一年頃である。大卒の給料が一万五〇〇〇円の時代、一台のフリッパーは、一週間でそれくらいの売り上げをあげてしまうのである。数台のマシンで月一〇〇万円売り上げることもある。

「野村で勉強したこととは、あまりにもかけ離れたものだった」

独立したばかりで、しかも過去や伝統にはこだわらない進取の精神に満ちた青年の意識に、新しい世界であるゲームマシンが大きな位置を占めるようになった。

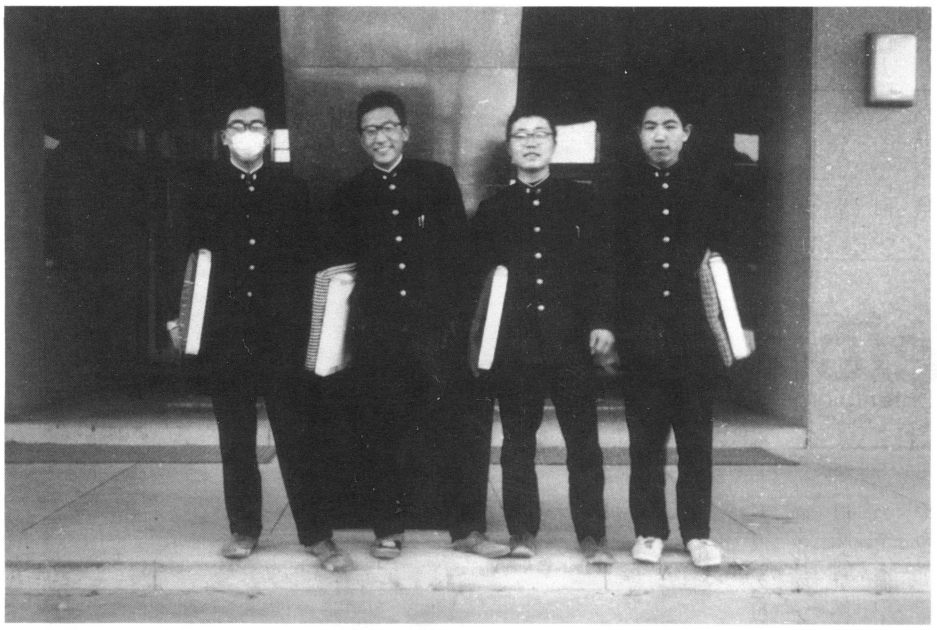
そのため、レストランを続けながら、いわばサイドビジネスとして、マシンを扱うようになった。国産の製品をまぜながら、フリッパーを買い取り、レストランばかりではなく、ホテルや旅館、観光地の軒先などに、個人的に設置していったが、セガ社から現在同社の常務取締役である飯野孝光

県立静岡商業高等学校入学時。女傑でハイカラな母寿美江さんとの記念撮影

氏、生駒利夫氏が入社して、ますます業務が拡大し、ついにはゲームの世界が本業となる。

マシンも直にコンテナごと買い取り、オーバーホールをして出すようにもなったが、故障がつきものであった時代である。その点では苦労が大きかったという。

昭和四四年一一月、㈱静岡西部リースを設立。まさにゲームが本業となったのである。



高等学校卒業の記念写真。左から二人目、優等賞に輝いた卒業である

ボウリングのブームに乗って進展 その退潮と共に、単独店舗を展開

ボウリングがブームになっていた。そのブームに乗って、同社の業績も一気に飛躍した。だが、ブームはやがて下り坂になり、ボウリング場の閉鎖が相次ぐようになる。設置していたマシンが、大量に戻されてくる。その設置先は簡単には広げるわけにはいかなかった。

そこで、昭和四五年頃からは、自動販売機と組み合わせた単独のゲームセンターを展開するようになる。

「全国でも、最も早かったのではないか」という。自動販売機は、タイアップしながら進めていったが、やがて直営の部分が大きくなってくる。この頃、一気に七、八店舗をオープンさせた。マシンは余っていた。適当な場所を見つけ、積極的に展開する拡大方針をとったのである。それがまた、時代のニーズにマッチしていた。

そして、昭和四八年頃からは、友人に勧められてカラオケの卸売りを手がけるようになった。やがて、経営的に思わしくないところをロケごと買い取ったりで、直営店も増加してくる。

昭和四九年一一月には、本社社屋を建設、社名を㈱西部リースに変更する。カラオケは、

「ナイトの営業と密接な関連があった」

という。もともと栄蔵氏の出発は、二四時間レストランである。ナイト営業のノウハウは蓄積していたのだ。

インベーダーブームに乗り そして、海外への進出を図る

業界はやがて、インベーダーの爆発的なブームによって、一段と拡大成長する。㈱西部リースも、その時期に大きな飛躍を遂げることができた。昭和五七年にはソフトウェア開発部門を開設し、昭和六二年には、㈱ザ・トーカイとの合弁会社をアメリカのロサンゼルスに設立、ゲームソフトの販売を開始する。

同じ年、㈱ザ・トーカイ、㈱セガ・エンタープライゼス、平和倉庫㈱と合弁会社㈱ジョイテックトーカイを設立、浜松市に郊外型大型レジャーセンター「ジョイスクエアー」を開店。平成二年にはハワイ、ホノルルに現地法人を設立、都市型大型レジャーセンターをオープンするなど、積極的な展開を図ってきた。同年六月には、現在の新社屋が完成する。

昨年一一月、新宿歌舞伎町にオープンした複合ビルは、一～三階がゲーム、四、五階がパスタレストラン、六階がパーティールーム、七、八階がカラオケ、九階が漫画喫茶、一〇階が事務所という構成である。

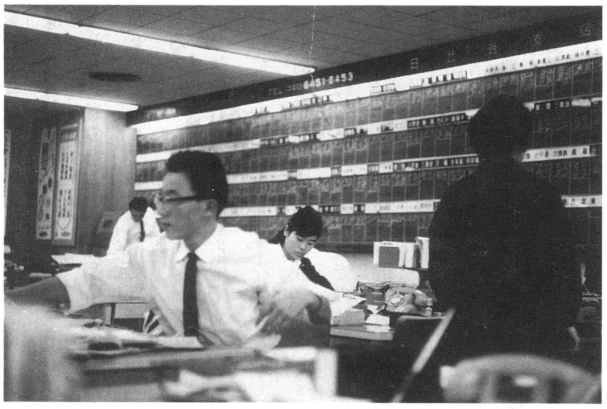
東京に積極的な展開を図っているのは、

「静岡にカラオケのお得意さんが五〇〇軒ある」ため、競合を避ける意味もあるという。また、最近、セガ社、そしてオペレーター一五社と、通信カラオケの販売会社を設立した。

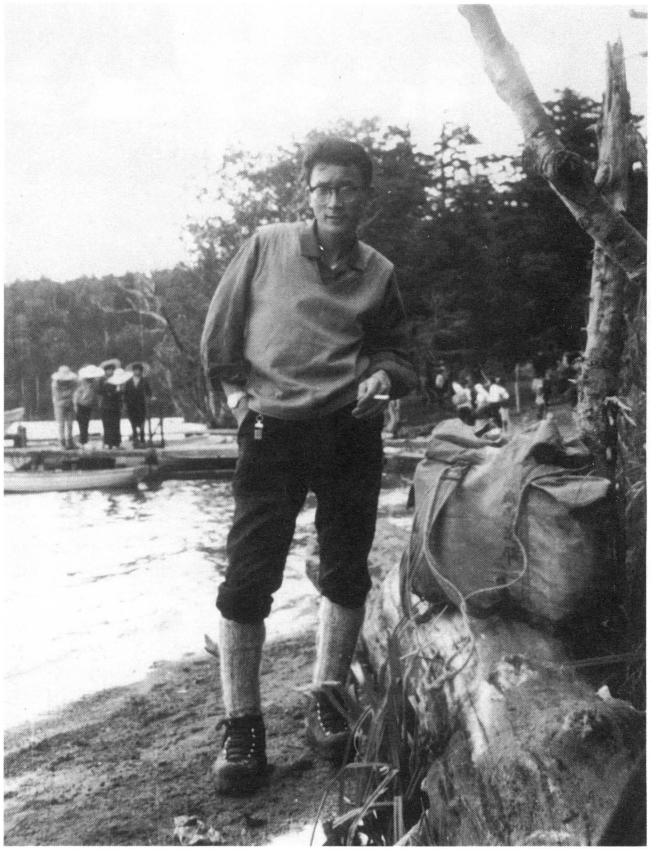
現在、年商は約七〇億円。ゲームが五〇%、カラオケが三五%、ソフト開発が一五%の比率である。ゆくゆくは上場を申請したいというが、

「状況を見て、のんびり」

と、ゆったりと構えている。現在の㈱サンセイブ・エンターテイメントという社名



野村證券勤務時代の栄蔵氏


登山姿で。野村證券時代

は、社内で募集して平成五年から使い始めたものという。サンは太陽である。同時にCIを導入、ロゴマークは昇る太陽の光線をデザインしている。

自主独立と文化の香り 世界に雄飛する静岡県人

静岡市は東京と名古屋の中間に位置し、双方への新幹線料金もまったく同じである。両文化圏に隣接している地域で、しかも、温暖な気候に恵まれ、風景、食べ物共に山の幸、海の幸に恵まれている豊かな土地柄である。

そして、静岡県で興った企業には、ヤマハ、ホンダ、ポーラ化粧品、あるいはヤオハンなどがただちに思い浮かぶが、それぞれ独特の社風をもち、インターナショナルな企業で、しかも文化の香りがする点では共通している。東京で働く県人には、広告や宣伝の分野で活躍している人が多いという。

海に向かって開けた静岡県は、おおらかで自由な開放的な気質を生み、独自の文化を育てながら海外に雄飛する気風と能力に溢れた人が多いというわけだ。そのかわりズケズケものを言い、財産や地位で人を判断せず、あくまでも人柄で評価する気風がある。

栄蔵氏も生まれは名古屋であるが、血やそして育ったのも、企業を興したのも静岡県である。若い頃からの独立志向、学歴を積み重ねるよりも実社会での勉強を選択した意思、そして海外への積極的な進出など、まさに県の先人たちと同じ気風と魂の持ち主といえるだろう。

現地法人をもつことからも、アメリカには頻繁に出かけるが、現地法人の社長を務める弟の洋祐氏や友人と、車で大自然のなかを真っ直ぐにどこまでも続く道を走るのが好きであるという。

現会長の道雄氏は、父の啓介氏が最も羽振りがよい時に生まれ育った長男であるために、絵画や工芸に造詣が深く、大変な趣味人であるという。また、目利きとしても名高く、絵画や陶器、刀剣、あるいは錦鯉にいたるまで、業者が教えを乞いにくるほどの審美・鑑定眼をもっている。そして、繊維関係の会社も経営しており、昭和六三年まで㈱西部リースの社長を務めたが、実質的には九九%が栄蔵氏が主導する会社であった。

前述の五男にあたる洋祐氏は、アメリカの大学に進み、しかも空手の全米チャンピオンを獲得、試合で各地を回った猛者でもある。曽我家には、実に多彩な才能が伝わっているように思える。

栄蔵氏、紀子さん夫妻の長女繁代さんは、女子美大を卒業して、ファッションメーカーに勤務している。長男の栄一郎氏は、簿記の勉強をしており、会計や企業の経営に興味をもっているようだという。

長兄の道雄氏が会長の職にあり、次兄の康雄氏が現在、店舗担当部長を務める。専務取締役が三男の小林寿雄氏、また、長姉美代子さんのご主人もかつては同社に席を置き、次姉の房江さんの子供二人も、そして道雄会長の長男と次男も同社に勤務している。

「親族が少し多すぎるかも」

だが、一族をリードする立場に立った者が皆の面倒をみて、リーダーに皆がついていくというのが、曽我家の歴史でもあるという。ただ、

「親族が集まった席では、あまり口をきかない」

そうであり、四男の栄蔵氏はいたって大人しくしていると、少なくとも本人は主張している。しかし、実情はいささか異なっているようだ。たしかに座る席は末席に近いが、じっとしているのは最初だけで、やがては座を仕切り始め、話題の中心になっているという。もって生まれた能力を、つい発揮してしまうのである。

「レジャーは文化なり」この世に生を受けたからには、レジャーの究極を究めたい

栄蔵氏は、根っからのレジャー好き、遊び好きであるという。趣味もきわめて広範

囲に及び、しかも、子供の頃から発揮した徹底ぶりも手伝ってか、それぞれになかなかの域まで到達しているのである。囲碁は日本棋院の初段、将棋は二段、マージャンは八段、花札もやれば、ラスベガスでカジノにも熱中する。

「根っからのレジャー好き、遊び好き」であるという。ゴルフも好きであるし、夏はクルーザーに乗って楽しむ。まさに「遊びは何でも」である。

だが、ただの遊び好きというのではなく、遊びに対する栄蔵氏の哲学と信念があらわれているのだ。社長室の壁に、著名書家が書いた書がある。それに曰く、

「レジャーは文化なり」

これは社是でもある。そして、

「この世に生をうけたからには、レジャーの究極を究めたい」ともいう。

独特の文化の香りをはなつ企業を創業するのは、静岡県の伝統でもある。栄蔵氏にとってレジャーは、文化に他ならないのだ。そして、その文化を究めたいという。また、社是に曰く。

「遊びに学び、遊びを創る」

市の郊外、旧東海道に沿った由緒ある料亭に案内される。有名な安藤広重の『東海道五拾三次の内・丸子』（現在は鞠子）に描かれた歴史と雰囲気を今に伝える建物である。趣のある庭園を眺めながら、懐石料理をいただく。その最後に麦トロが出た。静岡は自然薯の名産地でもあるという。そして、栄蔵氏から麦トロのおいしいツユの製法を伝授された。

凝り屋の趣味人でもある栄蔵氏は、料理にも一家言をもっているようだ。詳細は直接ご本人に聞いてもらうことにして、秘訣の基本は魚を使うことにある。

自然薯も最近はさすがに天然ものは少なくなり、今年入手した一本は、社員一〇名限定で平らげたという。同社では、今でも昼食の弁当を社員全員に支給しており、役員も一緒に食べる。それが創業以来の伝統なのである。

母性的なところに魅かれて、反対をおしきり、一緒になった紀子夫人

めでたく二五年目のウェディングをあげた紀子夫人は、当時、栄蔵氏が設立した会社で働いていた。経理を担当するかたわら、住み込みの社員の面倒をみるのも、紀子さんの担当であった。

栄蔵氏はまだ、二一、二歳であったが、すでに一〇〇人近い従業員やアルバイトを使っていた。忙しいのはもちろんのことだが、もうひとつ、女性に関しては、理想のタイプがあったようなのだ。

「私はわがままだし、母とは縁が薄かったから」

寿美江さんは衣料品店を切り盛りしており、今流に言うならビジネス・ウーマンである。家では炊事・洗濯など一切しなかったという。その仕事は二人の姉が受け持っていた。その上、栄蔵氏は学校のことは母親には一切伝えず、抵抗し続けた息子である。

「ちょっと年上だったし、母性的なところに魅かれたのかも知れない」

しかし、家からは大反対された。紀子さんの父は台湾出身で、日本女性と結婚し、名古屋で中華料理店をいくつか経営していた。一方は、曽我五郎・十郎の末裔の家柄である。反対もまたむべなるかな、といったところだろう。だが、ここでも、栄蔵氏は初志を貫いた。自分の意志を徹底して通すのは、もって生まれた性格でもあるが、そのために、結婚式はあげずじまいだったのである。つい一昨年の八月までは。

紀子夫人は栄蔵氏の眼鏡にかなっただけあって、優しく家庭的な人である。そして、まめでもあり、夫妻は二人の子供を連れて、よくあちこちに出かけたという。栄蔵氏はもともと、動物園や植物園、そして遊園地が大好きであった。出かける場所にはことかかなかった。

夫妻は、犬も猫も好きなのだという。普通は犬派と猫派に分かれるのが常だが、両方好きということは、ようするに動物好きなのだろう。ただ、愛犬を交通事故で亡くした悲しさから、紀子夫人が、もう生き物を飼うのは嫌だといっている。

穏やかだが闊達な語り口の栄蔵氏の話を聞いているうちに、なるほどと思えてくることがある。つまり栄蔵氏は、人間が好きなのだ。だから、人間の最も本質的な欲求であり、活動でもある〝遊び〟が好きで、生涯をかけて〝遊び〟を究めたいと考えているのだ。

我が弟を語る

小林　寿雄氏

先天的に人を統率する能力がある素晴らしいのは裏表がない性格

席がなかった弟の会社、自分でやれと言われ組織づくりから、経理、改装まで

現在、同社の専務取締役を務める曽我家の三男、小林寿雄氏は、長く住友海上火災に勤務していた。二五年目の昭和五八年、長兄であり、会長の道夫氏が突然倒れるという不幸に見舞われた。幸い病のほうは回復したが、当時はかなり重大な症状だった。

「ちょうど会社が大きくなってきた時で、手伝えといわれ」

もともと、定年退職したら、と考えてい

昭和五四年、沖縄家族旅行のスナップ。前列左から母の寿美江さん、長男の栄一郎氏、栄蔵氏、洋祐氏の長女まきさん、洋祐氏、後列左から紀子夫人、道雄氏の夫人美留子さん。撮影者は道雄氏か、洋祐氏夫人の幸子さんだろうという

たためもあって、入社することにした。ゲームマシンの分野は損保会社とはまったくの異業種である。しかし、長年、弟の会社を見てきたし、出入りもしていたため、職種の違いは別に驚くほどのことではなかった。

総務と経理関係を見てくれといわれていた。しかし、長年勤めた会社を辞して、いざ弟の会社に出社してみると、いささか轟かされることになった。どこにも寿雄氏の席がなかったのである。当時はプレハブの本社で、大きな部屋に机がごちゃごちゃと固まった〝島〟が二つほど、おまけに机がない社員が会議室に座っているといった状況だった。新入社員の寿雄氏の席がないのも、当然といえば当然である。

「どうなっている？　と聞いたら、自分でやれと」

寿雄氏が始めたのは、組織の確立からであったが、ついには部屋の改装まで手をつけることになった。まだ正社員は二五名くらいの会社であったが、成長著しく、しかも新たな挑戦を試みている時期、栄蔵氏の目は常に外に向かっていた。

取っ組みあいの喧嘩をしても後をひかないのは、弟の性格から

寿雄氏にとって栄蔵氏は、三歳年下の弟である。子供の頃は、よく喧嘩をしたという。時には、取っ組みあいとなる。

「生意気だから、こちらもついカッとなる。弟も向かってくるから取っ組みあいの喧嘩となる」

たしかに、おとなしく控え目な弟ではなかったことは、容易に想像できる。ただ、決して後はひかない喧嘩だったという。喧嘩が終われば、またすぐ仲良くなった。その理由を寿雄氏は、

「弟はもともと裏表がない性格で、私心がないからだったのでは」

と分析している。そのため、先輩には可愛がられ、後輩からは慕われ頼りにされているのを見てきた。また、過去にとらわれないさっぱりした性格の持ち主でもある。栄蔵氏自身、「過去はすぐ忘れてしまって、振り返らないのが欠点かもしれない」と語っている。

寿雄氏は、

「弟としても、人間としても素晴らしいと思う。何よりも人に好かれる点が」

という。兄弟の性格はまるで違っており、栄蔵氏は、先天的に人を統率する能力があるが、寿雄氏のほうは、

「サラリーマン社会で生きてきたし、二、三番手で、トップをサポートしていくほうが性にあっている」

また、栄蔵氏は集中力が優れているという。子供の頃、勉強が普通以下であった弟に、兄の寿雄氏が勉強の仕方を教えたことがある。ところが、半年もたたないうちに、〝成績が良い〟生徒になってしまった。兄が学年で二〇番くらいしかいけなかったのに、弟は真ん中以下から一気にトップを争うところまで進んでしまったのだ。

だからといってガリ勉をしたわけでもない。集中すべき時に集中して、後はほどほどに、といった勉強の仕方であった。頭がよくて飲み込みが早いのはもちろんのことだが、要領が良いということもできる。だがそれよりも、

「集中力が物をいった」のである。

天性の統率力と、人間好き、どこにいっても生きていける逞しさ

会社の管理をまかせられた寿雄氏は、組織改革、事務所の整理に始まって、コンピュータ会計を導入するなど、それまでの経験を活かした活動を始めたが、ちょうどその頃、カラオケの分野が落ち込みを見せていた。管理業務に加えて、その残務整理やたちいかなくなったロケーションの吸収なども担当することになった。

昭和五九年頃、レーザーカラオケが街に

出てきた。栄蔵氏に進言して、同社でも扱うことになり、その結果、管理とカラオケの部門が寿雄氏の担当となった。ただ、分担はある程度決まっているが、すべて社長の栄蔵氏に報告しており、弟が社長でもまったくこだわりがないという。

「社長は先天的に人を統括する能力があり、いわば天性のもの」

会長の道雄氏もその点では栄蔵氏に一目おいている。栄蔵氏のその能力は、早くもガキ大将時代に発揮されており、人が彼の回りに集まってきた。だから、

「一人でいるのが嫌い、人間が好きなのでしょう」

一人でいたら、逆にストレスがたまってしまうのではないかという。忙しい時、あるいは疲れた時、

「社員と一杯飲んで、ワーワー騒ぐのが、最高のリラクゼーション」

栄蔵氏が高校を卒業する時、寿雄氏に損保会社に行きたいと相談した。寿雄氏は証券会社のほうが向いているとアドバイスしたという。また、独立時にも何気なく相談されたが、兄としてはまったく心配しなかった。

「彼ならどこにいっても生きていける」

すでにそれだけの信頼感があったからである。

留守がち、放任主義でも強い家族の絆

寿雄氏は、家庭が休息の場であるという。そういうタイプなのだ。ところが栄蔵氏は、人といるほうがかえって疲れない性格である。親しい人から声がかかると、必ずといってよいほど出かけていく。それでストレスを解消してしまうのである。本人にとっては休息の場であるし、もともと話題も豊富で、何よりも楽しい酒である。一緒にいる人が飽きない性格で、そのあたりも天性のものではないかという。

だが、これまでも三六五日、真っ直ぐ家に帰ることがない生活であった。また、家族も他人も同じように考えているようなところもある。大勢の人間の生活を預かる経営者としては得難い資質ではあるが、

「奥さんは迷惑でしょう」

家に帰って家族と過ごすよりも、付き合いのほうに時間をとるタイプである。子供たちに対しても放任主義。だが、栄蔵氏の家族の絆は強いと、兄である寿雄氏はみている。

ところで、寿雄氏は結婚を境に小林姓となった。損保会社の静岡支店勤務の時に知り合った夫人の美智子さんは、三人姉妹の長女だった。しかも、二百数十年続いた造り酒屋で、地域では庄屋に次ぐ家柄。いざ結婚となった時、婿にきてくれないかという話がもちあがった。

美智子さんは、お嫁にいくという約束を果たせないなら身をひくといい出した。婚約者にそんな悲しい思いをさせるわけにはいかない。寿雄氏が曽我家のほうに相談したところ、三男だからいいだろうということになり、めでたく結ばれたのである。

女性に優しいのもまた、曽我家の男が受け継いだ血筋なのかもしれない。

平成六年、アメリカ家族旅行。左から長男の栄一郎氏、栄蔵氏、紀子夫人、長女の繁代さんと友人

アミューズメント業界関連企業

'94年7月決算～'95年7月決算

（含：一部'95年8月決算）

法人申告所得ランキング

当ランキングは、法人税法第152条に基づき、毎月全国の税務署が公示する法人につき、㈱帝国データバンクにより編集・発行される「月刊・法人申告所得全国速報」を原資料としたものです。

注1，公示される法人とは、当該決算期の所得金額が2000万円（決算月数が6カ月を超える場合は4000万円）を超えた法人。
注2，各法人は決算期末の翌日から2カ月以内（提出期限の延長が認められた場合は原則として3カ月以内）に所得金額を申告し、税務署は受付後2カ月以内にそれを公示する定めになっている。

[付記]

①,「月刊・法人申告所得全国速報」('94年7月決算～'95年7月決算）より、アミューズメント業界関連社をピックアップし、独自の年間ランキングとして作成した。
②, '95年7月決算社については、一部次号に追加掲載されるものがある。
③, ①項に加え、小誌編集部の独自調査により、'95年8月決算の申告所得が判明した企業については、新データによる掲載とした。
④, 各申告所得に修正申告が生じた場合は、できる限りこれを把握し、修正後の数値に改めた。
⑤, 会社名、及び代表者につき、申告後に変更や移動があった場合にはできる限り新社名、新代表者で掲載し、申告時の会社名、代表者を＜　＞内に付記した。
⑥, 申告所得欄の「半」は当該決算期間が半年を示し、決算期変更などによる変則決算の場合はその決算月数を「□」で囲み表示した。
⑦, ⑥に於ける申告所得の表示は、全て12カ月に単純比例換算した数字とし、その場合の「増減率（%）」は（　）で囲んだ。
⑧, 決算月を申告所得欄の右に「○」数字で表示した。
⑨,「㉟㊹申告所得」欄、及び「㊹㉝申告所得」欄の決算月の「○」数字が白抜きとなっているのは、各々決算月が前年の「'94」、「'93」であることを示す。
⑩,「㊹㉝申告所得」欄が「———」となっているのは、申告所得が4000万円未満、あるいは欠損により、ランキングに挙がらなかったことを示す。
⑪,「増減率」は、対前年比増減率を%で示したもので、小数点第2位以下を四捨五入し、減少の場合は「▲」印を付した。

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'94/7決算～'95/7決算」(一部'95/8決算を含む)

会社名	所在地	代表者	⑨⑤⑨④申告所得(万円)		⑨④⑨③申告所得(万円)		増減率(%)
㈱セガ・エンタープライゼス	東京	中山 隼雄	2,679,170	③	4,032,739	③	▲33.6
㈱第一興商	東京	保志 忠彦	837,928	③	592,820	③	41.3
㈱マタハリー	神奈川	山中 秀晃	591,245	③	465,605	③	27.0
㈱ナムコ	東京	中村 雅哉	354,035	③	510,291	③	▲30.6
㈱バンプレスト	東京	杉浦 幸昌	344,504	②	332,833	②	3.5
三精輸送機㈱	大阪	太田 昭比古	315,425	①	351,206	①	▲10.2
㈱タイトー	東京	中村 紘一	296,833	③	682,973	③	▲56.5
㈱第一物産	京都	坂本 仁	265,638	⑤	268,326	⑤	▲1.0
㈱サノヤス・ヒシノ明昌	大阪	大野 伊左男	259,134	③	256,231	③	1.1
グローリー商事㈱	大阪	玉森 靖久	172,777	③	277,805	③	▲37.8
サン電子㈱	愛知	前田 昌美	172,348	③	74,004	③	132.9
㈱ダイエーレジャーランド	大阪	山本 宏史	138,547	②	56,332	②	145.9
日本ブランズウィック㈱	東京	武智 道雄	131,153	⑪	105,836	⑪	23.9
㈱エス・エヌ・ケイ	大阪	高堂 良彦<川崎 英吉>	130,249	⑨	129,160	⑨	0.8
日邦産業㈱	愛知	岡屋 裕造	122,165	③	120,889	③	1.1
加賀電子㈱	東京	塚本 勲	77,481	③	56,152	③	38.0
㈱一富士興業	広島	長鋪 毅	75,432	⑥	58,659	⑥	28.6
㈱セタ	東京	富士本 淳	73,605	⑤	28,211	⑤	160.9
㈱タイカン	兵庫	別宮 浩	66,243	③	25,498	③	159.8
ヒューマックス㈱	東京	林 瑞祥	61,717	③	46,679	③	32.2
㈱日光堂	大阪	髙城 喜三郎	58,304	③	175,475	③	▲66.8
須貝興行㈱	北海道	鈴木 保男	53,271	③	52,650	③	1.2
中央アルプス観光	長野	小平 善信	47,117	⑫	31,219	⑫	50.9
㈱アポロ	大阪	段 為梁	47,032	⑨	51,210	⑨	▲8.2
マスセット㈱	東京	鈴木 利生	43,768	①	38,995	①	12.2
アスカ興業㈱	大阪	湯徐 百合子	41,647	⑦	38,237	⑦	8.9
ヒューマン㈱	東京	鈴木 長四郎	36,711	⑨	43,501	⑨	▲15.6
プレビ㈱	茨城	梶 格康	36,657	③	33,564	③	9.2
㈱エイブルコーポレーション	東京	熊谷 俊範	34,770	②	33,031	②	5.3
昭和技研工業㈲	埼玉	安部 征宏	33,646	⑧	18,087	⑧	86.0
㈲セイブ開発	東京	浜田 均	32,778	⑧	———		———
㈱サンワイズ	東京	松下 清	31,113	⑪	29,041	⑪	7.1
㈱サンセイブ・エンターテイメント	静岡	曽我 榮蔵	29,612	⑨	34,728	⑨	▲14.7
北東商事㈱	北海道	松本 昭	28,164	③	23,929	③	17.7
㈱ハピネット	東京	河合 洋	28,095	③	107,826	③	▲73.9
㈱さくら	大阪	櫨元 伊四郎	26,478	⑨	33,259	⑨	▲20.4
㈱セントラルレジャーシステム	神奈川	金子 孝運	26,128	④	27,140	④	▲3.7
㈱ワイドレジャー	福岡	菊池 康男	24,185	②	22,274	②	8.6
㈱カプコン	大阪	辻本 憲三	22,010	③	1,457,846	③	▲98.5
㈱エム・ジー・エム	東京	松井 隆	21,494	⑦	14,050	⑦	53.0
㈱アルノ	秋田	下村 英春	19,259	⑧	22,297	⑧	▲13.6

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'94/7決算～'95/7決算」(一部'95/8決算を含む)

会社名	所在地	代表者	⑨⑤⑨④申告所得(万円)		⑨④⑨③申告所得(万円)		増減率(%)
㈲ギブンレジャーシステム	秋田	金子 義文	18,044	②	15,474	②	16.6
㈱トーワジャパン	東京	正岡 力	17,544	③	42,613	③	▲58.8
ユーズ㈱	東京	加藤 勇	15,545	②	10,208	②	52.3
㈱エスケイジャパン	大阪	久保 敏志	15,084	③	4,204	③	258.8
㈱サンスイ	愛知	三浦 保夫	14,913	⑦	6,761	⑦	120.6
㈱ママトップ	静岡	安本 彰雄	14,714	⑧	8,114	⑧	81.3
㈱ユウビス	大阪	川楠 俊太郎	13,741	⑨	40,356	⑨	▲66.0
㈱コインゲーム	東京	松永 光司	13,587	⑨	13,048	⑨	4.1
ミゼッティ工業㈱	東京	橋本 敬造	12,512	⑥	17,423	⑥	▲28.2
㈱アイマックス	東京	今成 一雄	12,431	⑤	―――		―――
天国	兵庫	本山 武司	12,094	④	8,465	④	42.9
㈱友栄	東京	内田 博	11,915	③	25,688	③	▲53.6
㈱エフジェイエル	愛知	松本 昭夫	11,627	⑥	10,362	⑥	12.2
㈱プローバ	広島	平本 将人	11,056	⑨	―――		―――
アテナ商事㈱	東京	中村 栄	11,015	⑥	―――		―――
タスコ㈱	東京	上原 義和	10,830	⑥	14,752	⑥	▲26.6
システムサービス㈱	東京	佐藤 隼夫	10,669	⑨	9,928	⑨	7.5
ビデオシステム㈱	京都	古川 晃司	9,255	⑦	9,964	⑦	▲7.1
㈱アテナ	東京	中村 栄	9,046	②	5,972		51.5
エイトレジャー物産㈱	北海道	富田 紀一	9,854	③	9,295	③	6.0
㈱コアランド	東京	杉田 安雄	9,781	②	―――		―――
㈱岡本製作所	大阪	岡本 典之	9,592	③	25,264	③	▲62.0
㈱コンパイル	広島	仁井谷 正充	9,560	④	20,201	④	▲52.7
㈱千代田勧業建設	東京	岩切 健仁	8,767	③	9,643	③	▲9.1
㈲ニシカワレジャー	愛知	西川 宏木	8,004	①	4,042	①	98.0
㈲安佐エース	栃木	栗田 誠次	7,760	⑧	7,961	⑧	▲2.5
㈱ウエップシステム	東京	玉手 良光	7,758	⑨	4,871	⑨	59.3
㈱スクラッチ	大阪	森田 友久	7,068	⑩	10,517	⑩	▲32.8
㈲サンカンパニー	神奈川	浦上 和三	6,924	⑧	5,432	⑧	27.5
シリコン ストレージ テクノロジー㈱	東京	四方堂 久登	6,887	①	5,868	①	17.4
㈲グッドヒル	栃木	岡田 明彦	6,802	②	4,857	②	40.0
東海ランド㈱	愛知	栗林 克久	⑩ 6,795	⑪	6,295	⑪	7.9
㈱タニガワ	埼玉	長谷川 満男	6,766	③	6,944	③	▲2.6
加賀デバイス㈱	東京	塚本 勲	6,550	③	―――		―――
旭精工㈱	東京	安部 寛	6,533	⑧	37,055	⑧	▲82.4
ユニバーサルテクノス㈱	東京	岡田 和生	6,519	③	21,937	③	▲70.3
㈱東京キャビオート	東京	久田 益男	6,472	⑨	18,044	⑨	▲64.1
東洋テクトロン㈱	宮城	安藤 克彦	6,395	③	5,475	③	16.8
㈱カトウ製作所	東京	加藤 勇	6,329	②	12,900	②	▲50.9
光商事㈱	大阪	宮島 美代子	6,314	⑨	6,708	⑨	▲5.9
豊永産業㈱	大阪	永楽 藤八	6,157	⑦	7,698	⑦	▲20.0

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'94/7決算～'95/7決算」(一部'95/8決算を含む)

会社名	所在地	代表者	⑨⑤⑨④申告所得(万円)		⑨④⑨③申告所得(万円)		増減率(%)
セイミツ工業㈱	埼玉	松田 輝男	5,873	③	5,732	③	2.5
㈲宝鈴レジャー	埼玉	松本 優	5.304	⑥	5.294	⑥	0.2
㈱百又	大阪	妹尾 克巳	5,069	①	10,373	①	▲51.1
㈱ダイフレックス	東京	三浦 慶政	4,680	③	12,374	③	▲62.2
㈲アミパラ	岡山	筒井 雅久	4,624	②	———		———
㈱ニッコウ電子	東京	関口 康利	4,555	❽	13,182	❽	▲65.4
㈱アトラス	東京	原野 直也	4,550	③	22,727	③	▲80.0
㈱アルプス	兵庫	水野 則男	4,450	⑧	4,256	⑧	4.6
泉陽機工㈱	大阪	山田 三郎	4,443	③	5,177	③	▲14.2
㈲中央レジャー産業	鹿児島	高江州 博	4,281	⑩	4,462	⑩	▲16.8
㈱サンエス	大阪	久保 敏志	4,260	❽	———		———
メディア商事㈱	大阪	柏 信行	4,256	❾	4,462	❾	▲5.8
㈱エーディーケイ	埼玉	新井 一夫	4,160	⑤	———		———
㈱ユウアンドユウ	三重	松本 静雄	4,153	②	5,876	②	▲29.3
長野興産㈱	静岡	長野 一郎	4,000	⑦	———		———

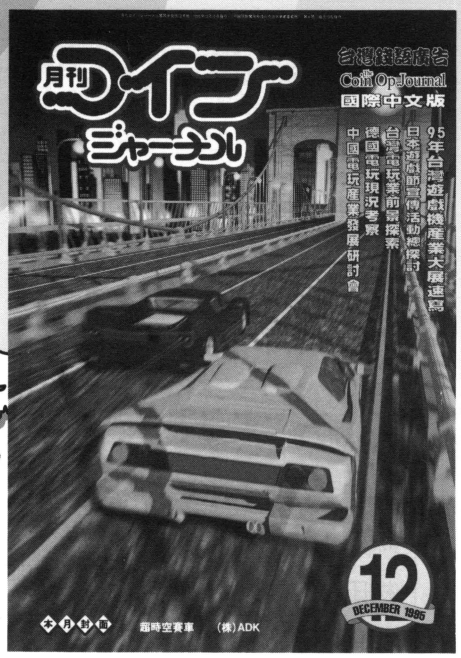
遊園地・レジャーランド関係「'94/7決算～'95/7決算」

会社名	所在地	代表者	⑨⑤⑨④申告所得(万円)		⑨④⑨③申告所得(万円)		増減率(%)
㈱オリエンタルランド	千葉	加賀見 俊夫	1,832,157	③	2,162,420	③	▲15.3
㈱東京ドーム	東京	保坂 誠	598,373	①	607,913	①	▲1.6
長島観光開発㈱	三重	大谷 僖美治	277,699	②	105,519	②	163.2
大新東㈱	東京	野口 義和	184,416	③	181,044	③	1.9
㈱よみうりランド	東京	関根 長三郎	147,376	③	68,350	③	115.6
㈱鈴鹿サーキットランド	東京	松田 充史	142,689	③	184,803	③	▲22.8
三井グリーンランド㈱	熊本	倉田 稔	67,186	③	98,255	③	▲31.6
㈱ワールドサファリ	大阪	山本 良継	55,441	⓫	65,330	⓫	▲15.1
㈱田無ファミリーランド	東京	下田 忠雄	51,348	③	53,017	③	▲3.1
㈱鳥羽水族館	三重	中村 幸昭	31,462	⑤	98,314	⑤	▲68.0
㈱エキスポランド	大阪	山田 三郎	29,097	③	42,408	③	▲31.4
新東地域開発㈱	東京	野口 義次	21,165	③	100,942	③	79.0
藤和那須リゾート㈱	栃木	黒木 芳彦	14,995	⓬	6,392	⓬	134.6
㈱山交ランド	山形	柏倉 信幸	11,508	⓬	15,525	⓬	▲25.9
㈱ヒルゼン高原センター	岡山	石賀 久	10,077	⑥	15,644	⑥	▲35.6
㈱アドベンチャーワールド	和歌山	本田 公昭	9,931	⑪	———		———

関係各社の抽出には慎重を期しましたが、抽出漏れ、誤記載等、お気付きの点があれば、編集部までご連絡ください。 コインジャーナル編集部 TEL(06)354−9891

限りない可能性とともに
21世紀の中国市場にアクセスする!!

月刊コイン ジャーナル
国際中文版
ついに誕生!



中国市場の成長と限りない発展資源、
そして、今後アジアへ向けて伸び行く未来を睨み、
遂にコインジャーナルの
国際中文版(北京語)が誕生しました!!
ボーダーレス時代のAM産業に欠かせない、
様々な情報を生の声で掲載。
この一冊が、きっとあなたのビジネスチャンスを
拡げるお役に立つことでしょう。

The Coin Op Journal
International Chinese Edition
錢語

台灣錢語廣告事業股份有限公司 制作／発行

21世紀にアクセスする情報企業
株式会社コインジャーナル

■本　社■ 〒530　大阪市北区東天満2-10-19　マークベストビル4F
Tel, 06-354-9891　Fax, 06-354-9898

■東京支社■ 〒150　東京都渋谷区円山町5-4　道玄坂ビル6F
Tel, 03-3477-2250　Fax, 03-3770-6053

チビッコに大人気

■わんちゃんの綿菓子機

■うさちゃんの綿菓子機

簡単に感嘆! 大好評!!
綿菓子機

親しみやすいキャラクター!!
清潔なＦＲＰ製!!
自分で作れて大人気!!

■ わんちゃん　W670×D550×H1,720mm
うさちゃん　W800×D550×H1,760mm
■ ▽91-52175　■ 重量 約35kg

うさぎとカメ

カメを勝たそうとボールを打てばうさぎも負けじと走り出す。

カメを狙って、ボールを打ってカメが先にゴールすると勝ちで景品獲得。兎が勝つとゲームオーバー

昭和技研工業（有）
W700×D1,220×H1,555mm　▽61-16363

FLASH BALL

フラッシュボール

光る!! 揃う!! 回る!!
快感のマシーン

ビンゴが揃うと景品払いだし。フラッシュの入賞口に玉が入りスロット回転「フラッシュ坊や」が出ると玉が1つ追加されます。

昭和技研工業（有）
W700×D580×H1,800mm　▽61-16363

くらしに夢と遊びを…
UA 株式会社 友栄
東京都千代田区三崎町3丁目7番5号
〒101 ☎03(3263)9421代 FAX03(3263)9476

春

てを賜り、厚く御礼申し上げます。
れ、満足していただけますよう、

の程、宜しくお願い申し上げます。

株式会社ピーナッツクラブ

001

キュートスノーマン キーホルダー

001 6アイテム・200個入・サイズ キーホルダー部分含めて約15cm・キーリング内径約26mm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

小さくてかわいい雪ダルマのキーホルダーです。季節感あふれるタイムリーなアイテムです。カラフルな帽子やボタンでアイキャッチもバツグン！色々な機種に幅広く対応するアイテムです。

003

も～も～メイトキーホルダー

003 5アイテム・150個入・サイズ キーホルダー部分含めて約15cm・キーリング内径約23mm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

小さくてかわいい、いろんな種類の牛のキーホルダーです。スモールサイズながら非常に手の込んだ入念な作りで、素材もこのサイズにベストマッチのベルボアを採用し、質感を高めています。色々な機種に幅広く対応するアイテムです。

親子でヨロシク

002

リトルチャッピー キーホルダー

002 5アイテム・150個入・サイズ約19cm キーリングの先から頭の先まで約15cm・キーリング内径約23mm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

ファンシーヌイグルミの定番として人気の"赤ちゃんあらいぐまチャッピー"がキーホルダーアイテムとして新登場です。素材に高級ボンネルを使用し、ヌイグルミバージョンにもひけをとらない高品質にしあげています。色々な機種に幅広く対応するアイテムです。

スモールサイズでもこの仕上り！

005

～FANTASTICS INCENSE SET～ 瞑想リラックスタイム

005 6アイテム(2配色)100個入・110×190×67cmの化粧箱入

OP価格 32,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

陶器製の香炉とインセンス・コーン(お香)6Pをセットしました。細部まで入念につくりこまれた香炉はお部屋のインテリアとしても十分に楽しめます。すてきな香があなたをリラックスさせます。クレーン・プッシャー対応のケース入り。

ポスター付

004

仔りすのLILY

004 5アイテム・100個入・サイズ約16cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

リアル&ファンシーなヌイグルミはいつでもどこでも大人気。愛らしいリスのヌイグルミは、飽きのこない洗練されたデザインで高級ボンネルを使って入念にしあがっています。ロケの定番品にぜひどうぞ！

迎

謹賀新年

旧年中は格別なるご愛顧お引き立
本年もより一層、皆様から信頼さ
社員一同、全力を尽くして参ります。
本年も、相変わらぬご支援、ご愛顧

平成8年元旦

006 renomaソーブ（レノマ）
100個入(化粧箱入り)
OP価格 30,000円
超有名ブランドレノマから高級化粧石けんがプライズアイテムとして新登場です。とってもうれしい、もらってうれしいアイテムです。

008 スノーマン&スノーウィ BIGタンブラー
5アイテム・100個入・サイズ約15cm
重量約370g箱入(パッケージサイズ9.5×9.5×19cm)
OP価格 30,000円
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995
人気のBIGタンブラーにタイムリーなかわいいスノーマンのデザインをあしらいました。実用性の高い高インカムな保証アイテムです。クレーン・プッシャー対応のパッケージ入(落下時の衝撃では破損しません。)

007 スノーマン&スノーウィ BIGマグカップ
5アイテム・100個入・パッケージサイズH12.5×W11×D11cm
重量約450g(パッケージ入り)
OP価格 33,000円
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996
BIGタンブラーが大好評の"スノーマン&スノーウィ"今回はBIGマグカップで登場です。タイムリーな企画でインカムアップに貢献/もちろん2Pコースター付で価値感をさらに高めています。クレーン・プッシャー対応のケース入り(落下時の衝撃では破損しません)。

010 ～サウンドトーキングシリーズ～ BIGメロディパペット
5アイテム・72個入・サイズ約25cm
ポスター付
OP価格 @￥500未満
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996
ビッグサイズのアニマルハンドパペットが新登場です。左手にICオルゴールを内蔵していて、スイッチを押すと、すてきなメロディーが流れ出します。圧倒的ボリュームでアイキャッチもバッチン！

左手を握ると
素敵なメロディ
が流れます♪♪

009 カントリーポリBANK（バンク）
4アイテム・72個入・サイズH16×W12.5×D12.5cmの化粧箱入
OP価格 @￥500未満
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996
プロパーアイテムとしても、非常に人気のある、テディベアをかわいくあしらったポリ製のバンクが新登場です。細部まで入念につくりこんだすぐれたデザインが自慢です。

スピリッツ

古き良きアメリカ、その精神を継承する魅力のアイテム

012

エルビスプレスリーのサイン入

011

012 50'S JUKE BOX RADIO Ⅱ

フィフティーズ　ジューク　ボックス・ラジオ

5アイテム・55個入・サイズ約15cm
クレーンプッシャー対応のパッケージ入
(パッケージサイズ約17×13.5×7.5cm)

OP価格 @¥500未満です。

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

ポスター付

バッグンのアイキャッチと高インカムを記録したJUKE BOX RADIOがAM対応でリニューアル、プライスダウンで登場です。デザインはもちろん大好評のジュークボックスタイプ、カラーリングもまぶしいレインボー・メタルカラーを採用しています。

011 ～振子時計～ エルビスプレスリー スイングクロック

1アイテム・5配色・75個入・サイズ約30cm(組立式)
(パッケージサイズ17×16×5cm)

OP価格 @¥500未満です。

ポスター付

古き良きアメリカ、'50～'60にかけて世界中で人気爆発した伝説のスーパースター、エルビスプレスリーのスイングクロック(振子時計)が発売になります。ギターを手にし、熱唱するエルビスの勇姿がここに蘇える!!エルビスプレスリーのサイン入り/クレーン・プッシャー対応のパッケージ入。

Elvis and Elvis Presley are registered trandemarks of Elvis Presley Enterprises, Inc.
©1995 Elvis Presley Enterprises, Inc.

013

013 ～アメリカンウォールクロックシリーズ～ GOOD TIMES ROLL

グッド　タイムズ　ロール

5アイテム・80個入・サイズ約直径16cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

大人気のうちに完売となったアメリカンウォールクロックがリニューアルで登場です。古き良きアメリカをテーマにデザインを一新しました。折りたたみスタンド付置時計としても、掛時計としてもご使用できます。あらゆるクレーン機に対応するようにサイズを工夫しました。(クレーン対応のパッケージ入り)

アンバサダー ロベルタ

Ambassador® Roberta ファッション コレクション Fashion Collection

Ambassador© Roberta ITALY

016

015

014

015 アンバサダーロベルタ スタイリッシュキャップセット

5アイテム・100個入・フリーサイズ

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

高インカム商品として定評のあるキャップアイテムが遂に登場です。ブランドマークを金色刺しゅうしたゴージャスな仕様です。素材はもちろん、ブランドキャップといえば、主流のニットを使用しています。

016 アンバサダーロベルタ ジェントルマフラーセット

10アイテム・100個入 (OPP袋入)

OP価格 32,000円

ポスター付

色鮮やかなマフラーにワンポイントの刺しゅうが何ともおしゃれにキマっています。えりもとも優雅にドレスアップします。

014 アンバサダーロベルタ ハイグレード HG BAGセット

6アイテム・60個入・サイズ約12～22cm

OP価格 @¥500未満です。

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

濃紺に深紅のコントラストが美しいアンバサダーロベルタのMINIBAGのセットです。プロパーアイテムを徹底的に研究し、究極の完成度を誇ります。素材・パーツなども十分に吟味した至高のアイテムです。

大人気の SOUND TALKING SERIES

サウンド トーキング シリーズ

～付加価値を追求したパイオニア プライズ アイテム～

019

018

017

～サウンドトーキングシリーズ第12弾～

017 SNOW BROS（スノー ブロス）

5アイテム・100個入・サイズ約17cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

ポスター付

冬の人気ものスノーマンのヌイグルミです。左手にICオルゴールを内蔵していて手を握るとステキなメロディーが流れます。

～サウンドトーキングシリーズ第9弾～

019 エレガントシスターズ メロディオルゴールバージョン

5アイテム・90個入・サイズ約25cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

ポスター付

ロケで大人気のドールアイテム"エレガントシスターズ"にICオルゴールを内蔵しました。(アイテムごとに全て曲目が違います。)衣装も新たにアレンジしますますかわいらしさがアップ！

～サウンドトーキングシリーズ～

018 NEWも～も～メイト

5アイテム・78個入・サイズ約19cm

OP価格 29,500円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

ポスター付

大人気のも～も～メイトがリニューアルで登場です。ヌイグルミはもちろんボリューム感あふれるデザインで、高級ボンネル使用で、ていねいにつくりあげています。左手のICオルゴールのスイッチを押すと、すてきなメロディーが流れ出します。

020

～サウンドトーキングシリーズ第10弾～

020 バク笑！ゲラゲラ隊

5アイテム・78個入・サイズ約18cm

OP価格 29,500円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

ポスター付

コミカルタッチのヌイグルミのおなかを押すと「ワッハッハ」と大笑いします。気分のめいった時もこれさえあればいつでも楽しい気分になります！

023

サウンドリスト
1.チー
2.うふふポン
3.さぁ～リーチよ
4.うふふロン
4.う～ん最低 チョンボじゃない

～サウンドトーキングシリーズ第11弾～

023 ～おしゃべりマージャンパイ～役満（ヤクマン）くん

34アイテム・75個入・サイズ約105×135×90㎜

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

ポスター付

ノックアウトボクシングでおなじみのサウンドセンサーを内蔵したマージャンパイのヌイグルミです。パイをふるたびに悩ましい女性の5パターンの声がランダムに流れます。34種のパイを全てアソートしている上、ゴールド(金色)のプレミアパイもセットされています。吸盤&ヒモ付でマスコットとしても最適です。

022

～サウンドトーキングシリーズ第5弾～

022 つまんでDOG

5アイテム・78個入・サイズ約24cm

OP価格 29,500円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

ポスター付

高級素材をふんだんに使用し、かわいい犬のヌイグルミを作りました。おなかを押えると"ワンワン！"とかわいくなきます。ボリュームたっぷりの高品質商品です。

021

サウンドリスト
1.ドカーン
2.ビシ/バシ/ドス/いてっ/
3.ドス/ドス/アチャ～アチャ～
4.ぼよ～ん いや～ん ばか～ん
5.ユーアーチャンピオン！

～サウンドトーキングシリーズ第6弾～

021 ノックアウトボクシング サウンド エクスプロージョン SOUND EXPLOSION

5アイテム(40ペア)・80個入・サイズ約27cm

OP価格 32,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

ポスター付

人気のノックアウトボクシングに限定NEWバージョンが登場です。目をひくストライプデザインの為、今回はパンチを繰りだすごとに5つの楽しいサウンドがとびだします。

※スポーツ用品ではありません。
取扱上の責任は一切負いかねます。ご了承ください。

Budweiser 充実のプライズラインナップ

026

025

024

026 バドワイザーバブミラー

4アイテム・80個入・サイズ12cm×18cm
(クレーン対応のPVCケース入)

OP価格 30,000円

永遠のアメリカンアイテム、バドワイザーのバブミラーが登場です。オシャレで洗練されたデザインは、幅広い年齢層のお客様に強力にアピールします。

025 バドワイザービッグタンブラー

3アイテム・100個入・パッケージサイズ9.5×9.5×19cm

OP価格 30,000円

人気のバドワイザーアイテムに新製品が緊急発売です。14OZのビッグサイズのタンブラーに3パターンのロゴをあしらいました。小粋なふいんきでオシャレにもものりあがります。クレーン対応のケース入り。(落下時の衝撃では破損しません。

024 バドワイザーBIGマグカップ

3アイテム・100個入・パッケージサイズ11×11×12.5cm

OP価格 33,000円

人気のバドワイザーアイテムにマグカップが登場！
2Pのコースター付で価値感をさらに高めています。
もちろんクレーン・プッシャー対応の特殊パッケージ入りです。
落下時の衝撃でも破損しません。

高インカムを支える、スーパーアイテム。ドアピタンとカーピタンシリーズ兄弟で大☆活☆躍!!

029 ～お部屋のメッセージボード～ ドアピタン

8アイテム・100個入・サイズ約20cm～22cm

OP価格 30,000円

ポスター付

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

大人気のカーピタンに弟分が新登場!!冴えわたるギャグとゆかいなマスコットは兄貴ゆずりです。吸盤&ヒモ付でお部屋のドアやガラス窓にもベストマッチ。ドアピタンシリーズにご期待下さい。

027 ～史上最強伝説～ ウルトラカーピタンV（ファイブ）

9アイテム・100個入・サイズ約23cm

OP価格 30,000円

ポスター付

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

空前絶後の大ヒットアイテムカーピタンが'95年ラストをかざる超目玉商品として緊急発売決定。シリーズ最高潮のよりすぐり9アイテムをアソートしています。冴えわたるギャグ、完成度の高さ、どれをとっても本家は違います。

028 ～マスコットキーホルダー～ ～やっぱり僕らも小さかった～ マイクロカーピタンII

7アイテム・200個入・サイズ約10cm～15cm（キーリング内径30%）

OP価格 30,000円

ポスター付

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

人気のマイクロカーピタン、はやくも第2弾が発売です。キーホルダー対応プライズマシンから、従来のカプセルヘキサマシンに幅広く対応する超人気アイテムです。小さくても手の込んだ入念な作り、もちろん吸盤付でどこにでもくっつきます。

話題ふっとう!! 首ふりオルゴールシリーズ、プロパーアイテムにも負けない高品質。

オルゴール収録曲
1. ハローマイフレンド（松任谷由実）
2. リンバーミー（TUBE）
3. このまま君だけを奪い去りたい（DEEN）
4. メロディ（サザンオールスターズ）
5. Ya、Ya（サザンオールスターズ）
6. ミス ユー（今井美樹）

031 ～首ふりオルゴールシリーズ第1弾～ GALACTIC FANTASY（ギャラクティック ファンタジー） ～銀河の幻想曲～

6アイテム・60個入・サイズ約20cm

OP価格 @¥500未満です。

ポスター付

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

人気のマイクロカーピタン、はやくも第2弾が発売です。キーホルダー対応プライズマシンから、従来のカプセルヘキサマシンに幅広く対応する超人気アイテムです。小さくても手の込んだ入念な作り、もちろん吸盤付でどこにでもくっつきます。

オルゴール収録曲
1. イッツ・ア・スモールワールド
2. いつか王子さまが
3. くまのプーさん
4. 星に願いを
5. オーバーザ・レインボー

030 ～首ふりオルゴールシリーズ第2弾～ SNOWMAN SYMPHONY（スノーマン シンフォニー）

5アイテム・60個入・サイズ約17cm

OP価格 @¥500未満です。

ポスター付

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

手巻きオルゴール（三協製）を内蔵した雪だるまのヌイグルミです。ディズニー映画の挿入曲を中心に世界中の人から愛されているスタンダードナンバーをピックアップしました。飽きのこないかわいいスノーマン、冬のロケにぜひどうぞ♪

季節商材こそ高インカムのヒケツ!!

033 木枯らしに負けない ぬくぬく帽子セット

10アイテム・100個入・フリーサイズ・アクリル100%（OPP袋入）

OP価格 30,000円

ポスター付

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

シックな色あいから流行のラスタカラーまで、実用的なデザインを採用しています。これで寒い冬でもあたまもぬくぬく♪

032 木枯らしに負けない ぽかぽか手袋セット

10アイテム・100個入・フリーサイズ・アクリル100%（リング付OPP袋入）

OP価格 30,000円

ポスター付

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

かわいいアニマルスタイルから流行のラスタカラーまで、すぐれたデザインでとりそろえています。これで寒い冬でも手先はぽかぽか!!

人気爆発!! MOVING TOY SERIES と JOKE SERIES

036 ぶるぶるアニマル

～ムービングトーイシリーズ第1弾～

5アイテム・75個入・サイズ約26cm

（単3電池2本使用。電池別）

OP価格 @¥500未満です。

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

パンパンと手をたたいたり、頭をさわったりすると音や振動に応じて動物たちがおびえた表情でぶるぶるふるえます。しかもおびえた状態を演出する音がなります。業界初の楽しいアイテムです。ぜひお試し下さい。

037 突撃!! ぶるぶるWORKER

～ムービングトーイシリーズ第2弾～

5アイテム・72個入・サイズ約18cm～20cm

OP価格 @¥500未満です。

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

ヌイグルミに内蔵した特殊メカニズムのスイッチを入れるとぶるぶるふるえて大工事がはじまります。（単3電池1本使用。電池別）

034 産地直送 新鮮フルーツTシャツ

～ジョークシリーズ第1弾～

5アイテム・100個入・フリーサイズ（リング付OPP袋入）

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

バッグンのアイキャッチをほこるジョークTシャツです。スイカ・オレンジ・キウイフルーツ・メロン・パイナップルのカラフルなフルーツをモチーフにカラフルにつくっています。もちろんクレーンに最適なサイズにしあげています。

035 Bu～Bu～アニマル

～ジョークシリーズ第2弾～

6アイテム・100個入・サイズ約27cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

ブーブークッションを内蔵した、カラフルでかわいいタフタ製のクッションぬいぐるみです。空気を入れて座ると"ブ～ッ"とオナラの音がするよ!! いたずら&JOKE好きなら大ウケまちがいなし!

039 MLBアメリカンメジャーリーグポーチ

10アイテム・100個入・サイズ約13～20cm

OP価格 30,000円

©MLBP 1995 企画㈱アルゴス 製造発売元㈱ピーナッツクラブ

人気絶頂のMLBのエナメルミニポーチが新発売になります。高品質仕上がりはプロパーアイテムにもひけをとりません。エナメル素材がキマッてます。

038 リトルドリーマーウインターバージョン

10アイテム・100個入・サイズ約21cm

OP価格 25,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

大人気のリトルドリーマーが、服装もシックでウォームなウインターバージョンにてリニューアルデビューです。低価格なから入念につくりこまれたドールアイテムの高インカム実績は永遠です。

041 ファーマーベア

6アイテム・84個入・サイズS約24cm、L約30cm

2サイズアソート・S42個・L42個

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

楽しいテディベアの家族をかわいく、ていねいにつくりました。あたたかい農村のひとこま、そんな心あたたまる場面をぬいぐるみにしました。

040 GO！GO！パチンコ バーニーキーホルダー

6アイテム・200個入・サイズ約15cm

（キーリングの内径30%）

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

あなたにツキをもたらすパチンコの女神、バーニーガールのマスコットキーホルダーです。健康的お色気でインカムアップまちがいなし!キーホルダー対応プライズマシンから従来のカプセル・ヘキサマシンにも幅広く対応します。小さくても手の込んだ入念な作りが自慢です。

043 ももんがももちゃん

4アイテム・100個入・サイズ約18cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1994

高級ボンネル使用で、自然な手触りです。モモンガという新しい題材でとっても新鮮なアイテムです。ふさふさしっぽと黒くて大きなおめめが大好評!

042 FUNKY DONKY

4アイテム・100個入・サイズ約22cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

あどけない表情が好評のロバを題材にして実用アイテムに仕上げました。人気のデジタル時計、カゴ、フォトフレーム、タオルハンガーのアソートです。

定番品ラインナップ 安心の品々です。

045

045 NEW キャンディクッション

10アイテム・100個入・サイズ約30cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

年末年始に大好評を博したキャンディクッションのリニューアルバージョンです。可愛いデザインを豊敏なカラーリングで仕上げています。高級サテン使用。

044

044 クンクンあらいぐま

2アイテム・100個入・サイズ約28cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1993

ピーナッツクラブのロングラン商品のひとつです。ぬいぐるみはやっぱりかわいらしさが基本です。

048

048 TIMES AVENUE ～デジタル時計付ヌイグルミ～

タイムズ アベニュー

5アイテム・100個入・サイズ約15cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

巷で大好評の時計付アイテムに新商品が加わりました。メルヘンチックでかわいい動物たちが楽しい時間を刻んでいます。

047

047 しろくまのPOLAR

ポーラ

6アイテム・100個入・サイズ約18cm～20cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

かわいいしろくまのヌイグルミが新発売です。あたたかそうな帽子、セーター、マフラー、手袋を身につけたLOVELYなしろくまです。どなたにも好まれるオーソドックスなデザインです。

046

046 レッサーパンダくうん

3アイテム・100個入・サイズ約19cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1993

オーソドックスなぬいぐるみは、シーズンを問わず、いつも安定したインカムが期待できます。

051

051 ドレスラビット

4アイテム・100個入・サイズ約24cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

すてきなドレスを身につけたカントリー調のうさぎのぬいぐるみです。あきのこないシンプルで洗練されたデザインはまさに定番中の定番です。

～12年ぶりのHELLO～

ねずみくん

050

050 マウスちゅうマウス

5アイテム・100個入・サイズ約14cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.

来年のえとは"ねずみ"です。小さなねずみたちが大好物をこっそり運んでいる。そんなかわいいぬいぐるみです。

"たぬき組が勢揃い"

049

049 町火消たぬき組

まちひけし

5アイテム・100個入・サイズ約16cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

大きな目玉のかわいいたぬきがいなせな町火消のスタイルのヌイグルミになりました。5アイテムそれぞれが違った小物を手にし、作り込みも入念です。全部そろえると、はっぴの背中の文字が"たぬきぐみ"とそろいます。キャッチ率の高い手ごろなサイズも魅力です。

PEANUTS CLUB

ピーナッツクラブならではの豊富な

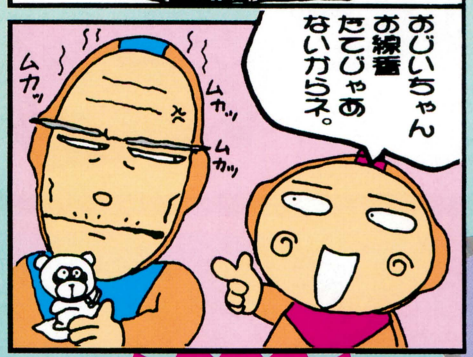
新年

1996

新年あけまして
おめでとう
ございます！

ピーナッツ
クラブ
新春第一弾の
商品は。

すっげ〜ぇかわいい
香炉です



つづく

052 NEWビッグファンタジア

6アイテム・84個入・サイズ約26cm

OP価格 31,300円

女性の間で特に人気のあるアイテムです。
BIGサイズとFANCYデザインが好評です。

053 赤ちゃんあらいぐま チャッピー

5アイテム・100個入・サイズ高さ約12cm・全長約30cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

高級ボンネルをふんだんに使用し、ファンシー感を強力にプッシュした商品です。品質、インカムとロケの定番化のための全ての要素を満たしています。

054 熊五郎

3アイテム・100個入・サイズ約20cm

OP価格 30,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

何のへんてつもないクマ?いやいやどうして個性的なヤツです。

055 キーチェーン付PVC ミニBAG

〜キーホルダーキャッチャー対応〜

4アイテム・300個入・サイズ(キーホルダー部分を含めて約15cm)BAG部分H8×W5×D4.5cm
キーリングの内径約23mm

OP価格 24,000円

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

腕時計など、いろいろなバラエティグッズを入れられる、透明PVC製のミニBAGです。4色のカラフルなシースルーカラーを採用しているので、アイキャッチもバツグン。キーチェーンがついているので、キーホルダーキャッチャーをはじめ、様々な機種に幅広く対応します。

アクセスすれば
必ず得する景品情報満載
ウィークリープライズニュース

P.F.N PEANUTS CLUB FAX NET WORK

FAXナンバー
06-789-6000
にアクセスして下さい。

Every Time Fresh

お客様のニーズをタイムリーに!!これがピーナッツクラブのテーマです。既成概念にとらわれない魅力ある景品づくりに取りくんでいます。

企画・製通
発売元 PEANUTS CLUB

株式会社 ピーナッツクラブ
〒577 大阪府東大阪市御厨南2-1-33 ☎06(789)1133代

景品を通して、さまざまな楽しみを提供していきたい。それがピーナッツクラブの姿勢です。そのためにもヌイグルミは勿論のこと、新しい切り口の景品を開発していきます。

東京支社 〒108 東京都港区高輪2-21-38 大野高輪ビル TEL03-3444-2177代 FAX03-3444-2181

お申し込みは今スグ
フリーダイヤルかFAXで 0120 FreeDial 0120-23-2465 FAX (06) 789-2226代

(振込先)住友銀行東大阪支店 当座297924 受付時間AM10:00〜PM5:00 FAXは24時間受付

※掲載商品はサンプルにつき、実際の写真とは若干異なる場合があります。また、品質向上の為、予告なしに仕様を変更する場合がございます。ご了承下さい。

SHOKEN

スペースドラゴン

SPACE DRAGON

盤面交換可能

トラッドなデザイン、歯切れの良いステレオサウンドで若者や女性客を獲得!!

☆遊び方☆

- ■コインまたはメダルを投入すると、スコアが表示されます。
- ■玉を発射しポケットに入ると、スコアが上がります。はずれると、スコアは少しずつ下がります。
- ■満点でスーパーロットが回り、止まった数字が同一数字の場合「大当り」、それ以外の数字の場合「小当たり」で、それぞれメダルが払い出されます。

仕様
- ■サイズ：H1,750×W700×D520mm
- 重　量：75kg
- 消費電力：165W

フラッシュボール

SHOKEN FLASH BALL

光る！揃う！回るの快感!!

パチンコで　ビンゴで　スロットで

遊び方もフラッシュ

❶コインを投入してボールを打ちます。

❷穴に入った所の番号がビンゴに点灯します。

❸タテ・ヨコ・ナナメのいずれかに揃うと景品の払い出し。

❹「フラッシュ」の入賞口に入るとスロットが回転し、止まった所の番号が点灯します。

❺スロットが停止し、「フラッシュ坊や」が出るとボールが1つ追加されます。

仕様
- ■サイズ：H1,800×W700×D580mm
- ■重　量：95kg
- ■消費電力：135W
- ■外部電源：〒61-16363

Cyclone サイクロン

ゲームはかんたん。

"新"カーニバルゲーム。やるほどおもしろい。

仕様
- ■サイズ：H1,285×W1,580×D1,370mm
- ■重　量：150kg
- ■プレイ料金：100円 1Play～4Play
- ■消費電力：180W
- ■外部電源：〒61-16363

Striker Cresc. ストライカークレッシェンド

操作は簡単 スマートボールのおもしろさ!!

仕様
- ■サイズ：H1,520×W570×D900mm
- ■プレイ料金：100円 1Play～3Play
- ■重　量：71.5kg
- ■外部電源：〒61-14569

うさぎとカメ

愉快にコリント、「うさぎとカメ」だ。ボールを弾いてカメさん応援。単純、痛快シンプルゲーム！

仕様
- ■サイズ：H1,555×W700×D1,220mm
- ■重　量：120kg
- ■消費電力：190W
- ■対応カプセル：75・100φ兼用
- ■外部電源：〒61-16363

SHOKEN 昭和技研工業有限会社 テクノセンター
〒365 埼玉県鴻巣市神明3-4-1 TEL0485(97)2931(代) FAX0485(97)2930

景品には価格の点で"絶対に不可能"とされていた
[ラジオコントロールカー]が、
世界中に圧倒的なシェアをもつ(株)ニッコーの
技術陣により開発に成功しました!!

UFOキャッチャー
ハッピーベル
等に対応!!

専用パッケージ

R/Cピックアップトラック

3色48個入
パッケージSIZE：132×180×100mm

総発売元／浦山商事(株)　製造元／(株)ニッコー

新謹年賀

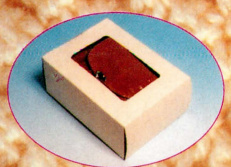
旧年中は格別のご愛顧をこうむり誠に深謝にたえません。
厚く厚く御礼を申し上げます。
今年もご支援の程を願い上げます。

平成八年　元旦
浦山商事株式会社　従業員一同

コロコロメイト　3色120個入

スエードバッグ

3色60個入



パッケージSIZE：140×190×73mm

クレヨンベア

4色80個入
SIZE：約20cm

販売元　浦山商事(株)
VERNO CO.,LTD.
DESIGNED BY VERNO CO.,LTD.

KID'S 6　6種96個入

プライズマシン対応商品

- 人形セット (100個入/50個入)
- アクセサリーセット (200個入)
- キーホルダーセット各種 (100個入)
- デジタルセット (100個入)
- ジャンボツインセット (100個入)
- 75φカプセル各種 (150個入)
- 46φカプセル各種 (300個入)
- ミニカーM-1 (100個入)

くつしたセット

5種100個入

©株式会社タカラ・株式会社トミー・SAN-X・彩花みん／©集英社
テレビ東京・NAS・御藤ヒロユキ／©エニックス・ABC・電通・
日本アニメーション1994・1994 Mirage Studios

■当社のぬいぐるみは全品、自社にて「検針作業」を行って出荷しております。

※価格表示のない景品のOP価格は@￥500未満です。

クリエイティブにゲーム景品の世界を拓く...
浦山商事株式会社
〒133　東京都江戸川区北小岩4-20-15
TEL. 03-3658-1236(代)
FAX. 03-3650-8380

ご注文はフリーダイヤルをご利用下さい

0120 0120-030-905

75φ景品 メダンコ

あけまして
おめでとうございます
本年もよろしく
お願いいたします

New Lovely Basket
MEN'S & LADY'S COLLECTION

好評発売中

売れ筋商品

アソート内容

- アナログ時計
- クレージュ香水
- 喜平ゴールド ネックレス
- 喜平ゴールド ブレスレット
- 18KGPリング
- パワーブレス

他多数…

NEWラブリィバスケット 90コ **27,000円**
お客様のご要望に応え、「ラブリィバスケット」再登場
今回は男物・女物アクセサリーアソート、前回よりも
アソートが数段グレードアップ!! 90コ入り @300円

癒やしのぬいぐるみ

バスケットアニマル 約16cm
100コ 15,000円

もらってうれしい冬物語

ほかほかセット 50コ **4,500円**
冬の必須アイテムが激安プライスで

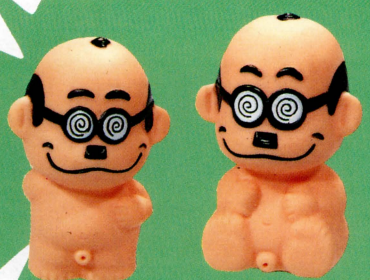
キーホルダー ザ・スペシャル
3アイテム @300円

ウォーターワールドキーホルダー
ダイキャスト製 TEL価格？
高品質キーホルダーがどこよりも
安く、OP価格はお電話で

加トちゃん

©オフィス・チャ

加トちゃんは全て75φ対応です



加トちゃんぴゅ～！ 2アイテム
おしっこ塩ビ人形 @100円

加トちゃんヤッホ～！ 5アイテム
プラKH付きマスコット @130円

いなかっぺ加トちゃん 5アイテム
プラKH付きマスコット @130円

75φカプセル景品セット

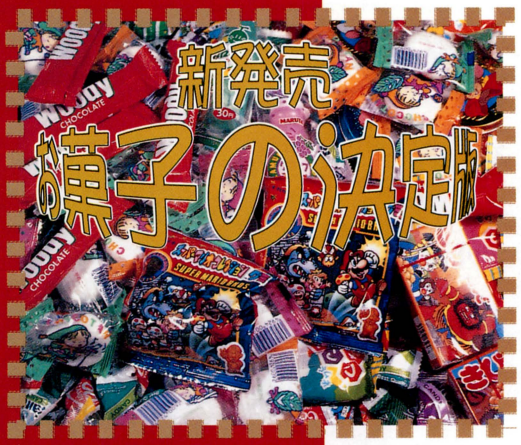
- 高級セット［75φカプ・消費税・送料込］100コ 20,000円
- 徳用セット［75φカプ・消費税・送料込］100コ 15,000円
- 景品セットA［大人向き景品］100コ 15,000円
- 景品セットB［学生向き景品］100コ 12,000円
- 景品セットC［子供向き景品］100コ 8,000円

広告掲載商品はOP価格@500円未満です

ご存じですか？

- カプセル詰め手数料はいくつでも無料です
- 3万円以上お買い上げの方送料無料です

スィートランド対応お菓子セット



お菓子本舗セット　4,000コ入り
28,000円（@7円） 箱入りお菓子が
たっぷり入った。ガム抜きだから安心です

アクセサリーならメキシコにおまかせ

1月下旬再入荷!!
アイテムが増えました

フルーツケースリング　@280円
超かわいいケースに指輪が入った
これが景品なんて信じられない!!

究極のメンズアクセサリー

メンズネックレス　@300円
メンズブレスレット　@250円
極太ゴールドアクセサリー発売中

男の美学

モーニングシェーバー　50コ単位
充電式・電池式2タイプ　電池別
※OP価格@500円未満です

秋葉原より安い
メキシコ電気まつり

ラジオスターズ　50コ単位　5アイテム
AM·FM放送対応　他のラジオとは
デザインも品質も違います　電池別
※OP価格@500円未満です

ヘッドホンカセット　60コ単位
ブラック·レッド·ブルー　電池別
高音質、高品質は当然です。
※OP価格@500円未満です

ゴジラ

© 東宝·東宝映画·ウィルビィ

ゴジラシリーズはすべて
75φカプセル対応景品です

総発売元　株式会社メキシコ

ゴジラコインパース
5アイテム　@130円

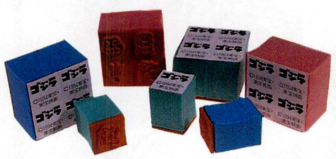
プラキーホルダー付きマスコット

ゴジラ1　5アイテム@130円

プラキーホルダー付きマスコット

ゴジラ2　5色アソート@130円

ゴジラスタンプ
8コ入り　@120円



製造物責任法に
基づきメキシコ
取扱い全商品は
PL保険に加入
しております。

Mexico
IMPORTER&WHOLESALER

輸入雑貨卸売商社　株式会社　メキシコ
TEL.0273-63-9000
FAX.0273-63-3231（24時間受付中）
〒370／群馬県高崎市小八木町2038-3

振込先　第一勧業銀行　高崎支店　当座0109028　株式会社メキシコ
高崎信用金庫　南支店　普通0142722　株式会社メキシコ

※お振込の際、商品申し込み者名義でお振込下さい

PIRATES LINE

パイレーツライン

NEW

"ビデオ画面採用のコミカルスロット登場"
スーパーリーチ機能・メダル貸機能搭載

●幅:650mm/奥行き:680mm/高さ:1,640mm●重さ:90kg

※改良のため予告なくデザイン及び、仕様を変更する場合があります。

DINAMITE SHOT 7

NEW

ダイナマイトショット7

人気のCRミスパチプロ新登場!!
エキサイティングな確率変動付き

●幅:700mm/奥行き:500mm/高さ:1,540mm(看板含む)
●メダル・100円2WAY方式、5¢の使用可
●100円60カウント1メダル5カウントの持ち時間制・標準プレイ料金

Megaron

メガロン

恐竜キャラでアイキャッチ抜群!
アイデア満載のプライズマシン

●幅:775mm/奥行き:580mm/高さ:1,580mm●重さ:85kg
●電取番号:▽61-15865●景品ホッパー容量:22個
(¢80※170円筒景品を使用)

ZENNY SPLASH

ゼニースプラッシュ

名機の誉れ高い
"フィーバーキング"採用!
ジャックポット機能もエキサイティング!!

●幅:640mm/奥行き:500mm/高さ:1,635mm●重さ:80kg
●電取番号:▽61-15240●メダル・100円2WAY方式

Dynamite Shot SPECIAL 2

ダイナマイトショットスペシャル ツー

大人気の"黄門ちゃまII"が
ダイナマイトに登場!!

●幅:700mm/奥行き:500mm/高さ:1,540mm(看板含む)
●メダル・100円2WAY方式、5¢使用可
●100円60カウント1メダル5カウントの持ち時間制・標準プレイ料金

高インカムで人気爆発!!
KATOのメダル&プライズマシン
1996年も"KATO"ブランドにご注目下さい。

カプセルロケット

NEW

ほしい景品ねらいうち
当たってワクワク!
狙ってドキドキ!

遊び方
- ●回転するカプセルのタイミングを見て発射ボタンを押すとロケットが発射!
- ●ロケットがカプセルにぶつかり、うまくロケットに乗れば当たり。ロケットが降下してきてカプセルの払い出しとなります。

- ●幅:625mm/奥行き:1,135mm/高さ:2,450mm●重さ:150kg
- ●消費電力/最大300W、通常ゲーム時150W
- ●カプセル容量/20個+プレイフィールド18個
- ●100円2ゲーム・標準プレイ料金

動物たちを避けながら
お宝カプセルを
持ち帰れ!

- ●幅:775mm/奥行き:1,650mm/高さ:1,500mm
- ●75φカプセル仕様
- ●100円2ゲーム・標準プレイ料金

忍者を落として
城を守り抜けば
景品払い出し

- ●幅:1,100mm/奥行き:2,413mm/高さ:2,360mm ●AC100V(50/60Hz)

※改良のため予告なくデザイン及び、仕様を変更する場合があります。

『喜び』のレジャーシステムを創造する——
株式会社 カトウ製作所
本社工場/東京都世田谷区北烏山6丁目24番13号
〒157 ☎(03)3307-1221(代) FAX(03)3307-1244

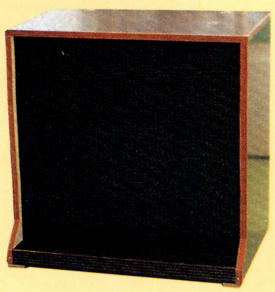
ニュートライアンフ

OP￥159,000より

▼鋼鉄製ボディー

▲カウンタートップ型

▼ミニスタンド



外部トランス使用(120VA)
〈寸法〉
カウンタートップ 470×810×330mm
アップライト 570×1545×385mm
ミニアップ 570×1375×385mm

スロット新感覚

- 配当率65%～100%6段階設定
- 100円投入点数切替可
- オートベット機能
- プール表示点数999点
- 各種払出機能内蔵
- オプション豊富

組合せ自由で どんなロケにも対応

カウンタートップ
アップライト
ミニアップ
→ メダルタイプ / 記念メダル / Cタイプ / Vタイプ

▼硬質メラミンボディー

▶ メダル アップライト型

〈重量〉
カウンタートップ
硬質メラミン製34kg
カウンタートップ
鋼鉄製44kg
ミニスタンド 10kg
アップライトスタンド 16kg
〃 (Cタイプ) 18kg
〃 (Vタイプ) 21.5kg

売り上げ2~3倍当社比

変身UFOキャッチャー インカム倍増作戦

景品が何でも使える

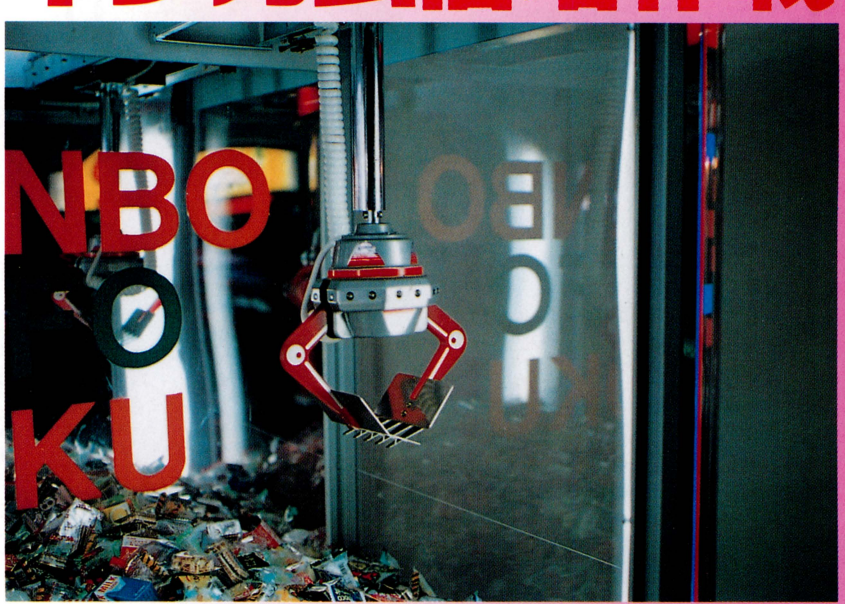
(例) キャンディー、小物アクセサリー、時計、その他

簡単改造でその日から稼動

アームのツメは3種類付属(景品によって使い分ける。)100mm×100mmのデッカイ爪がプレイヤーにアッピール
鏡面テーブル付属
(約20cmテーブル面を上に上げます。)

ニューUFO、UFOミニ対応改造キット

OP ￥45,000で 新発売



■製造・発売元
遊びのメカ 有限会社 清水企画
〒399-46 長野県上伊那郡箕輪町沢上1273-1
TEL.0265-79-8623 FAX.0265-79-5044

■振込先■
伊那信用金庫いほく支店
普524250

臨場感バツグン!!

≪当り球が出て来ます≫

RPシリーズ第一弾HEタイプ

豪戦道場

リアルパチンコ

搭載機種例　CR黄門ちゃま2

第2弾
ナス力枠機 近日登場

遊び方

☞100円、メダルを投入すると球がでて来ます。
（球数はDIPSWで切り替え可）
☞入賞した場所に応じて5、10、15球出ます。
☞球受皿が満タンになって溢れた球はプールスコアーに加算され設定点でメダルが出ます。
（DIPSWで切り替え可）
☞打球ミスの球はプールスコアーに加算します。

今月の新型盤面

CRダンク
CRスーパーダンク
CR竜神
CRどんぶらこ
まわれんぼう将軍

☆盤面例

CR黄門ちゃま2	黄門ちゃま2
CR名画	トランプ物語
CR恐竜パーク	大三元
CRミスパチプロ	綱取物語
CR弁慶パニック	ちんじゃら娘

☆その他、同一メーカーは全てOKですから自社で自由に盤面手配して交換できます。
☆台湾バージョン有ります。
☆エラー防止基盤のみの販売致します。

盤面はそのつど価格が変動します。お問い合わせください。

外部トランス使用1.2A
D560×H1540×W400　重量約55kg

実用新案申請中

OP **¥248,000** これは盤面なしの本体価格です

究極のリサイクルマシン! 盤面交換60秒しかも、よりどりみどり。

■製造・発売元
遊びのメカ　有限会社 **清水企画**
〒399-46 長野県上伊那郡箕輪町沢上1273−1
TEL.0265−79−8623　FAX.0265−79−5044

■振込先■
伊那信用金庫いほく支店
㊟524250

K-micのダイナマイトプライズ!

人気定番商品!

元祖駄菓子屋セット 4,300個 OP価格¥30,000

味覚糖 シゲキックスセット

3180個OP価格¥28,800

「シゲキックス」ほか、袋入りキャンディーを加え、大好評のキャンディーシリーズがパワーアップ!

©UHA味覚糖

NEW

©1994 Annette Tison and Talus Taylor. All right reserved. Licensed by Sony Plaza Co., Ltd., Japan. ©Paddington & Co., Ltd. 1995. Licensed by Sony Plaza Co., Ltd. Made in Japan.

ハイセンスなヨーロピアン・キャラクターキャンディー!

パディントンベア&バーバパパキャンディセット 11種296個 OP価格¥32,800

NHK教育TVで毎週土曜日大人気放送中!

おまかせスクラッパーズ キャンディー

おまかせスクラッパーズ キャンディセット

12種3500個(700×5袋)
OP価格¥27,800

キャラクターデザイン→モンキーパンチ

発売元:森永製菓 販売元:ケイミックジャパン
©NHK, ACC, MICO, CPS

●内容は随時改良し、グレードアップしていきます。

超高級駄菓子屋セット 1,000個 OP価格¥30,000

●内容は随時改良し、グレードアップしていきます。

サンリオおいしいセット 1,266個 OP価格¥28,000

©'76,'79,'84,'86,'88,'89,'90,'93 SANRIO CO.,LTD.

東芝EMI英会話教材 〜たのしいえいごみいつけた〜 イメージキャラクター!!

プー・ムー・スーのキャンディセット 10kg OP価格¥13,800

©Marland

●内容は随時改良し、グレードアップしていきます。

じゅんちゃんもぐもぐセット 3,300個 OP価格¥22,800

●内容は随時改良し、グレードアップしていきます。

サンリオまんぷくセット 2,200個 OP価格¥30,000

©'76,'79,'84,'85,'87,'88,'89,'90,'91,'92,'94 SANRIO CO.,LTD.

信頼のブランドでママも安心! おいしさ保証付でお子様もにこにこ♥

UHA味覚糖

味覚糖キャンディセット 10kg OP価格¥13,800

©味覚糖

ST 大

ライオンキング

72個
OP価格¥21,600

入数・OPが変わり、お求め易くなりました!

50〜120mm

©The Walt Disney Company
マテル株式会社

ビデオが発売され人気急上昇!!

75

ディズニーキャラクター タオルハンカチーフ ギフト

10種100枚
OP価格¥30,000

便利なBOX入り!
W120×H140×D30mm

©The Walt Disney Company
三恵株式会社

再入荷しました。大好評発売中!!

K-mic 株式会社 ケイミックジャパン [マルカ(株)]

本 社 〒111 東京都台東区橋場1-2-1 マルカ(株)内 TEL 03-3872-9767 FAX 03-3872-5051
福岡営業所 〒812 福岡市博多区博多駅南2-13-3 TEL 092-414-0320 FAX 092-413-2199

今年もロケをガンガン熱くする

75

偉大なるアーティスト、ジョン・レノン。彼の代表作を有田焼素材のキーホルダーにプリントしました！

© The Estate Of John Lennon

NEW ジョン・レノンキーホルダー
5種100個OP価格￥28,600

大

ブライダルデザイナー桂由美のセンスが光る、タオルハンカチセット！

桂由美マンスリーフラワー
12種96個OP価格@￥500未満

©日本ユーテンシル株式会社
ボックスサイズ
120×120×25mm

かわいい♥素焼きケース入りのポプリ&フレグランス

エステー化学株式会社

NEW プチシャルダンセット
4種84個OP価格￥27,800

部屋&カールームにフルーツの香りを…

エステー化学株式会社

NEW 果樹園倶楽部
4種80個OP価格￥21,800

豪華デザインケース入り！新進デザイナー「ルイ・ニトカ」デザイン！

©ルイ・ニトカ

NEW キャラクターカップセット
5種60個OP価格￥21,800

クレーンゲームに最適な、高級専用ケース入り!!

ファンシーとってね♥クロックセット
4種72個OP価格@￥500未満

風邪ひきシーズン必需品！

大 75

NEW サンリオマスクセット
9種96枚OP価格￥28,800

©76,'83,'85,'89,'92,'92,'92,'92,'95 SANRIO CO., LTD.

くまさんと一緒に楽しくお食事♥

大

©1995,1995 SANRIO CO., LTD.

NEW ベアーズティーサロンランチセット
12種120個OP価格￥15,800

アソート内容が変わりました。

75

©'93,'95 SANRIO CO., LTD.

バッドばつ丸75φカプセル用セット
8種136個OP価格￥26,800

小型クレーン機に最適！

大

©76,'83,'89,'92,'93,'95 SANRIO CO., LTD.

NEW サンリオキーホルダーセット
8種64個OP価格￥25,600

人気キャラが勢揃い！

大

©76,'89,'92,'93,'95 SANRIO CO., LTD.

NEW サンリオポーチ&パースセット
8種64個OP価格￥25,600

アソート内容が変わりました。

大

©'93,'95 SANRIO CO., LTD.

バッドばつ丸大型容器セット
9種88個OP価格￥26,800

この他にも、ダイキャストミニカーシリーズや人気キャラクター商品、75～150φカプセル用品など多数取り揃えています。また玩具タイプの景品は、ほとんどに ST (玩具安全基準審査合格) マークが付いていますので、安心してロケーションにお使いいただけます。

特価品のフリーマーケット開催中!

① @300円均一

A. バッテリーテスター
96コ単位

B. 電池カミソリ
72コ単位 100×60%

C. ポータブルラジオ
50コ単位 110×70%

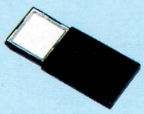
D. デジタル万歩計
100コ単位 75φカプセル対応

E. 手押し式シェーバー
36コ単位 75φカプセル対応

F. メンズカジュアルベルト
48コ単位

G. 35mmカメラ
50コ単位

H. 金属製オペラグラス
50コ単位 170×85%


I. 角型スライドルーペ(ライト付)
30コ単位

J. 中国製海藻石鹸
72コ単位

② @250円均一

A. 電動歯ブラシ
100コ単位 190×80%

B. アラームクロック
50コ単位

C. コニカフィルム(24枚)
100コ単位

D. メンタムスティック
40コ単位

③

A. シックアドバンテージセット
60コ単位
@360円

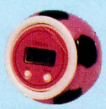
B. ストップウォッチ
100コ単位@190円

C. 小型毛玉とり
100コ単位
@200円

D. カメオデジタルウォッチ
50コ単位@250円

④

A. ヘルメットデジタル時計
100コ単位
@120円


B. サッカーボールデジタル時計
100コ単位
@120円

C. リングウォッチ
100コ単位
@150円

⑤ 75φカプセル対応

10種類アソートデジタル
100コセット11,000円

⑥ 75φカプセル対応

A. ペンダントウォッチ
10種 100コ単位
@150円

B. ゴールドバーウォッチ
100コ単位@120円

⑦ 75φカプセル対応 @70円均一

30コ単位 合計120コ以上

A. リッチ小銭入れ

B. バンダナ

C. マグネットホルダー

D. 吸盤ボール

E. ビン入芳香剤

F. ドライバー手袋

G. 笛付マスコット(犬)

H. 化粧ポーチ

I. ハンドグリップ

J. 5Pカラフル消しゴム

K. パールブレス

L. アームバンド

M. マスコットぬいぐるみキーホルダー各種

⑧

A. 電卓付LCDアナログ時計
100コ単位 @300円

B. ラジオ付時計
100コ単位 @320円

C. (得)高級アナログ時計
40コ単位 OP価格 @500円未満

⑨

各種アクセサリーセット
39種 (39コ単位、@330円)

⑩ 75φカプセル対応

各種イヤリング 100コセット 12,000円

⑪ 実用品コーナー

A. シェーバー
30コ単位
@300円

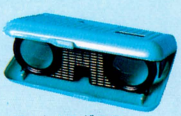
B. 2バンドラジオ
50コ単位OP価格@500円未満

C. フラッシュ付使いすてカメラ(27枚撮)
80コ単位OP価格@500円未満

D. キッチンタイマー
84コ単位@250円

E. 美顔マッサージ
14×10cm
24コ単位@400円

F. 各種スポーツキャップ
72コ単位@120円


G. オペラグラス
36コ単位 @150円
110×70%

H. 温度計付デジタル時計
50コ単位@250円

I. 牛革二つ折り財布
30コ単位
OP価格@500円未満

J. 万札電卓
50コ単位 @250円

100Ø対応
K. ソーラーカード電卓
100コ単位@150円
55×85%

L. CASIOソーラー電卓
50コ単位@350円

M. 大型毛玉とり
36コ単位
@380円

N. 充電式シェーバー
25コ単位OP価格@500円未満

⑫ @100円均一

A. メロディージオラマホルダー各種
72コ単位

B. キーリールチェーン
120コ単位

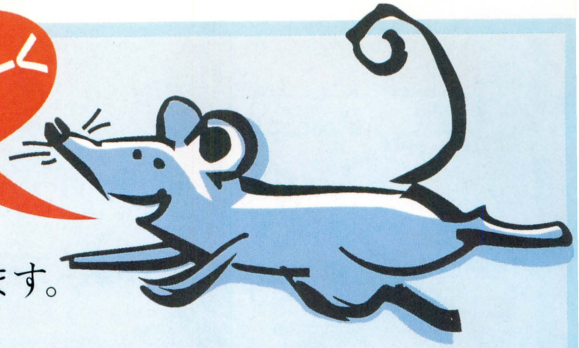
C. 水平器付2mコンベックス
60コ単位

総合百貨大卸 ◆ご注文はTelまたはFaxにて(Faxは24時間OK)◆

株式会社 ビジネスセンター
TEL 03-3863-3021代 FAX 03-3863-3028
〒111 東京都台東区蔵前3-13-12
(振込先) 朝日信用金庫 浅草橋支店 普 000029

■3万円以上お買い上げの方、送料元払い

謹賀新年



初春のお喜びと皆様のご活躍をお祈り致します。
今年も相変わらず倍旧のご愛顧の程お願い申し上げます。

サンミューズ 社員一同

平成八年 元旦

今、メダルゲームの革命が始まる!

プロハンターDX2 TWO

パチプロ養成マシン!

ホールのデータロボと同じ機能がプロハンターDX2には搭載してあります。

〈特徴〉

- メダルIN、メダルOUTは各ロケーションのメダル単価に合わせて、DIPスイッチで調整可能!
- 本日の大当たり回数機能付
- スタート回数表示機能付
- 盤面の内容は 平和、三共、西陣、三洋、ニューギンの中から台湾バージョン、CR機、権利物、一般機まで30機種以上
- DIPスイッチで軍艦マーチのデモサウンド付

※その他の機能又は特徴は、下記の販売店までお問い合わせ下さい。

◆今月の新台◆

CRスーパーダンク(平和)

〈プロのコメント〉
発売後まだ2ヶ月の新台。平和では珍しく“Wスタートチャッカー”を採用している。6インチ液晶で演出するグラフィックはアミューズメント用にピッタリ。全3種類のリーチパターンは、どれも見事に楽しませてくれます。私は強くこの台をオススメ致します。

冒険島2(三洋)

〈プロのコメント〉
全国のホールで活躍した三洋の大ヒット作。この台の最大の特徴は、“恐竜”のグラフィックが上から降ってくる様な止まり方をするなど、コミカルなキャラクターが繰り出す楽しいリーチアクション。子供から大人までを楽しませてくれる事でしょう。確率は1/245/ この機種を覚えるには「プロハンターDX2」のスタート回数を調べる必要がある。

●特製オプションも御用意

■各種クギ師セット

- ハンマーA(真鍮製)
- ハンマーB(ステンレス製高級ハンマー)
- ゲージ棒
- 釘調整ドライバー

■盤面清掃グッズ

- ペン型ナイス棒
- 盤面クリーナースプレー
- 盤面清掃ブラシ

(仕様) 消費電力・AC24V 100W以下
1782(H)×670(W)×535(D) 外部電源仕様

※本仕様は予告なく変更することがあります。

特許出願中 弾球遊技機の変動入賞装置 No.特願平7-149481

写真のモデルはCR黄門ちゃま2

■総販売元

sunmuse

株式会社 サン・ミューズ
〒134 東京都江戸川区東葛西6-1-4
セントラルアベニュー401
TEL 03-5674-2662㈹ FAX 03-5674-2660

■製造開発元

PRO TOPRO

有限会社 東プロ
〒353 埼玉県志木市幸町1-6-10
TEL 048-476-6592
FAX 048-476-6593

開発元 ダイナックス（株）

コイコイ フィバーチャンス

高インカム大爆発

リーチで狙え
777で
景品がポン

円筒カプセル対応

W906×828×H1800mm
開発元：（株）アネックス
※商品は改良のため予告なく変更される場合があります。

ハイインカム コーディネーター

B&F

株式会社 ビーアンドエフ
〒156 東京都世田谷区船橋1-9-4
アミューズメント事業部 03-3427-1239
FAX 03-3427-9400
カラオケ事業部 03-3427-0766

ストリートピアス OP価格@￥500未満

好評につき第3次ロット入荷待ち

ブルックリン キッズインテリア クロック
80個 OP価格￥30000

一月発売乞う御期待

ちろりん KIDS OP価格￥30000

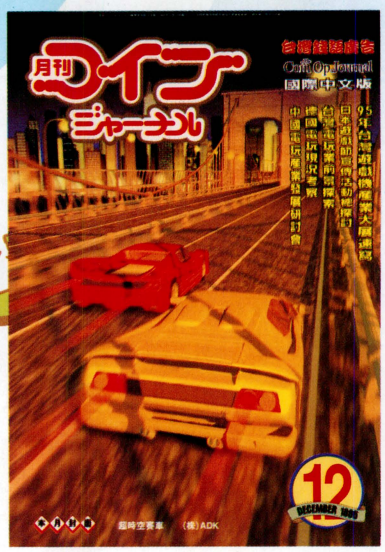
市販品並みの品質

B&F

B&F

限りない可能性とともに
21世紀の中国市場にアクセスする!!

月刊コインジャーナル
国際中文版
ついに誕生!



中国市場の成長と限りない発展資源、
そして、今後アジアへ向けて伸び行く未来を睨み、
遂にコインジャーナルの
国際中文版(北京語)が誕生しました!!
ボーダーレス時代のAM産業に欠かせない、
様々な情報を生の声で掲載。
この一冊が、きっとあなたのビジネスチャンスを
拡げるお役に立つことでしょう。

The Coin Op Journal
International Chinese Edition
錢語

台灣錢語廣告事業股份有限公司 制作／発行

21世紀にアクセスする情報企業
株式会社コインジャーナル

■本　　社■ 〒530　大阪市北区東天満2-10-19　マークベストビル4F
Tel, 06-354-9891　Fax, 06-354-9898

■東京支社■ 〒150　東京都渋谷区円山町5-4　道玄坂ビル6F
Tel, 03-3477-2250　Fax, 03-3770-6053

ヘキサ・カプセル等対応

お友達や恋人への贈り物に最適

ギフトマグネットSET

8種以上　96個　OP価格￥30000

ヘキサ・カプセル等対応

便利なアイテムが盛沢山

NEWバラエティーカンSET

8種　96個　OP価格￥26000

※アソート内容が異なる事がございます。

クレーン対応

お洒落に貯金

NEWバラエティーコインバンクSET

8種　96個　OP価格￥26000

※アソート内容が異なる事がございます。

© McDonald's Corporation
© HIROTA

パンフレットご希望の方は郵送させて頂きます。

円柱パック・150φ等対応

豪華なトレジャーボックス

© McDonald's Corporation
©1993 The Coca-Cola Company.
All rights reserved.
© HIROTA

フリーケースSET

8種　96個　OP価格￥28000

※アソート内容が異なる事がございます。

ミリオン・セブン・ターゲット

MILLION 7 TARGET

DIP SW切替により、
メダルゲーム・カプセル
ゲーム・トークンゲーム
のいずれか選択できます

OP価格￥398000

- メダル最大容量：
  1500枚（オーバーフロー付き）
- カプセル：75φ最大容量：50個
- サイズ：
  H1485×W600×D955mm
  （看板取り付け時H1885mm）
- 重量：80kg

AMUSEMENT TECHNOLOGY
株式会社 アムテック
〒110　東京都台東区東上野4-8-9　加納ビル1F
TEL 03-3847-2201
FAX 03-3847-2204
振込先
あさひ銀行
上野支店
普通1014271

集客効果 バッグンの 必須アイテム勢揃い!!

本格派のためにベストセレクト。

A-7 ゴールドグッズ 10種アソート100個入 ￥30,000

A-6 ゴールドキーホルダー
10種アソート100個入 ￥18,000

高機能でコンパクトなスグレモノ。

R-1 アウトドアラジオ 1種アソート50個入OP価格@ ￥500未満

高級で高品質。バラエティ豊かに！

W-1 高級腕時計(金属バンド)
13種アソート50個入OP価格@ ￥500未満

W-2 高級腕時計(皮バンド)
5種アソート50個入OP価格@ ￥500未満

- 腕時計入(プラスチックケース) アソート100個入 ￥6,000▲
- 腕時計入(ベルベットポーチ)(黒・青・赤)
- アクセサリー入レザーポーチ(黒)

各アソート100個入 ￥6,000

遊び心満載してラインナップ。

- 本体サイズ／最短約12cm～最長約15cm

T-1 ダイナミックカー 6種アソート60個入 ￥21,000

※価格表示のない商品はOP価格（500円未満のものです）
※表示価格は消費税を含みません。
※コインジャーナル掲載以外の景品も、多数取り揃えております。詳しくは、カタログご請求ください。
※セット内容が若干変更になる場合がございます。予め御了承ください。

※3万円以上お買い上げの方は、送料＆振込料無料。(但し離島は除く)
※FAXでの受付は24時間行っております。
※お電話での受付もお待ち致しております。
※全商品PL法対応の保険に加入済み。安心して使えます。

いいものいろいろ新発見……

gems Corporation 株式会社ゼムス

本社／〒761-01 香川県高松市屋島西町2473-8 ☎(0878)43-7500㈹

■お申し込みは
☎0120-43-7577
FAX0878-43-7177 担当／販売事業部 後

㈱土曜日・日曜日・祭日 12月30日～1月3日迄はお休みです。
㊎9:00～18:00 営業時間外は録音電話になっています。
（現金振込先）伊予銀行高松支店《普》1302164
※掲載以外の景品も多数取揃えております。詳しくは資料をご請求下さい。

ラビットセービングバンク

120個　OP価格￥36,000　17cm
3種類をアソートして出荷致します。

消火器型貯金箱

96個　14cm／19cm

ヤングエナメルバッグ

96個　OP価格￥30,000　カラー：ブラック・レッド（2色）

香りのアンティークランプ

96個　OP価格￥38,000　17cm

テディベアーピアススタンド(ミラー付)

96個　17cm　57,600×1

アンティークオルゴール

72個

ブリキオルゴール

96個（ケースサイズ：9×17×21cm）

テディベアアラームクロック

96個　14cm

ベアーデコレーションランプ

72個　18cm

ヤングエナメルリュック2

21cm

100コ 25ケ ターボライター（やこう）×1　ジッポー 48コ 55ケ ×1

株式会社ビジョン
VISION CO., LTD.
旧社名 シーマ

〒639-21　奈良県北葛城郡新庄町新庄414-2
TEL 074569-6088　FAX 074569-6099

●セット内容は、変更になる場合がございます。予めご了承下さい。／価格表示のない商品はOP価格@500円未満の商品です。

ダブルフレームライター トルティレ（イルカ）

VISION PRIZE INFORMATION

メンズファッションウォッチ
40個　クオーツ ジャパンムーブ

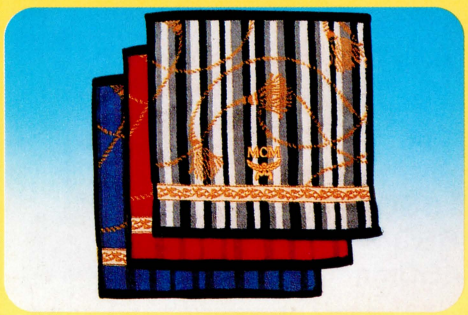
ミニクラシッククロック
20種･40個 5cm　クオーツ ジャパンムーブ

ダイバーズウォッチ
40個　クオーツ ジャパンムーブ

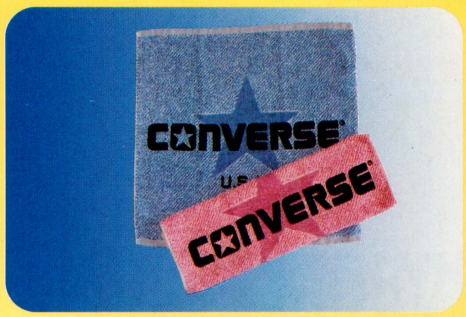
ホログラムウォッチ
50個　クオーツ ジャパンムーブ

ハッピーエアプレイン
100個　OP価格￥38,000　10種類

ダイキャストスーパーカー
72個



ニューMCMタオル
100個　OP価格￥40,000　OPP袋入



コンバースタオル
100個　OP価格￥40,000　OPP袋入

ほかほかインナーシューズ
100個(50足)　OP価格￥35,000

エレガントスカーフ
100個　OP価格￥30,000　90cm　リーフケース入

エレガントマフラー
100個　OP価格￥28,000

観音ブレス
100個 OP価格￥20,000

ジーンズキーホルダー
120個　OP価格￥24,000

プリティピエロ
120個　OP価格￥30,000　19cm

エアーフレッシャー（カーコロン）
100個　OP価格 ¥33,000　リング付

ROBOLETTE 1

ロボレット　ワン

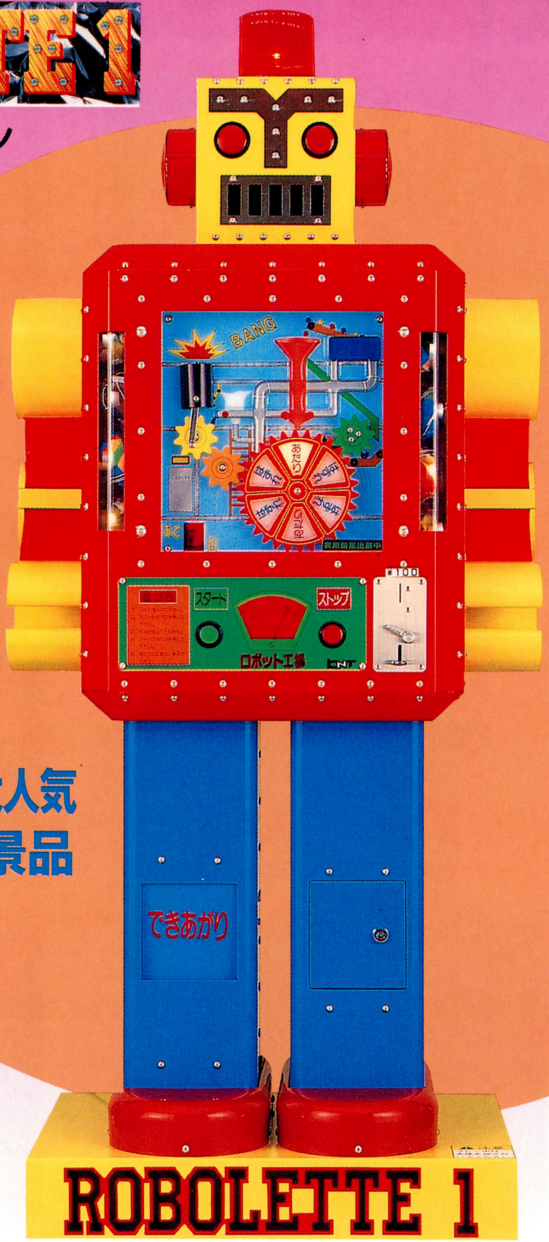
業界初のロボット筐体使用

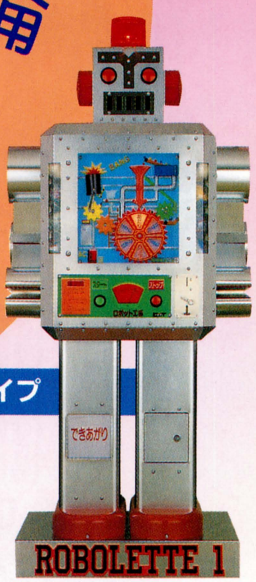
アイキャッチ効果200%

特徴

- 斬新なデザインと歯車の回転によりアイキャッチ抜群！
- パネル交換により違うゲームに変身！
- 子供がラクラク、操作ボタンの低配置！
- 誰でも出来る簡単ゲーム！
- 頭部の回転、音声、サウンド、光によりゲームの効果絶大！
- コンパクトサイズなので省スペースへの配置が可能！

◎各地のロケテストで大人気
◎ロボレット専用景品
続々開発中





シルバータイプ

H 1550×
W 680 ×
D 450mm

改良のため、予告なく外観仕様を変更する事があります。

各種ゲーム機取り扱っております。販売・賃貸・リース お気軽にご相談下さい。

ホロホロ トレメンドス

HOLLO2 TREMENDOS

100φ 75φ対応

H1620
W630
D600 m/m

ダンシング ルーレット

HOLLO3 TREMENDOS

100φ 75φ対応

H1620
W630
D600 m/m
〒91-51026

占い機 リュウドウ

Ryudo

恋愛・相性占い

H345
W700
D820 m/m
〒91-48624

まねき猫

驚異のコイン管理システム

- 現在の売上状況がリアルタイムで閲覧
- 機種ごとの売上状況をグラフ表示出来る
- コインメーターとコンピュータのカウンターが連動
- 各ゲームコーナーの売上状況をグラフで表示

発売元 KNT 北日本通信工業（株）

本社 〒962 福島県須賀川市横山町81　TEL 0248-75-2877 FAX 0248-75-2686

営業本部　TEL 0248-72-9151 FAX 0248-72-9152

新年あけましておめでとうございます。

ファミリーコーナーの人気者!!

3丁目のタマ わくわくタマ&フレンズ

©1988,94 SONY CREATIVE PRODUCTS INC.

W1,750・D1,750・H2,000mm
㈱セガ・エンタープライゼス

ファンシーゴーランド

⌀2,100・H2,480mm

ドラえもん大冒険

© 藤子・小学館・テレビ朝日
BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN

W1,140・D1,800・H1,700mm
㈱バンプレスト

それいけトーマス

㈱バンプレスト

子どもたちの「遊びの世界」を知っている
HOPE
株式会社 ホープ

本社工場 〒211 川崎市中原区今井上町50番地
Tel 044-722-6141㈹ Fax 044-711-2779
関西営業所 〒618 京都府乙訓郡大山崎町鏡田2番地
Tel 075-957-5613㈹ Fax 075-957-0313

揃わない機械は、無い

超次元感覚のハイスピード
ロボットバトル

W1,632×D1,640×H1,775mm PAT.PEND.

バーチャロン

㈱セガ・エンタープライゼス

ひとクラス上の雰囲気を持った本格派

W4,480×D4,390×H2,390mm PAT.PEND.

ルーレットクラブ

㈱セガ・エンタープライゼス

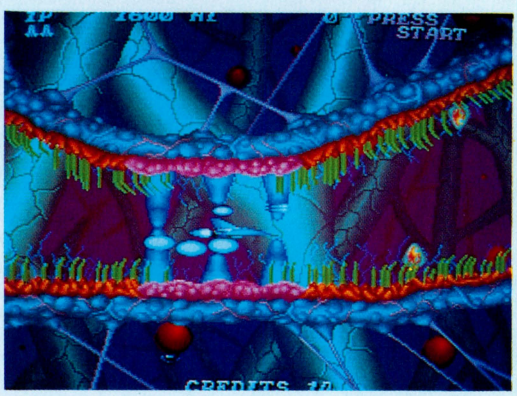
27種類のマジックを
しかけるトリッキーな
ピンボール

W900×D1,300×H1,800mm

フリッパー
ピンボールマジック™

©CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED. ㈱カプコン

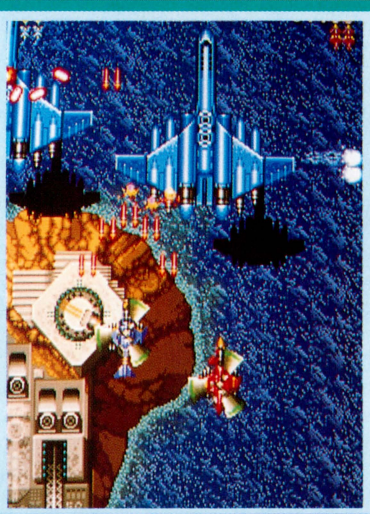
あの名作『沙羅曼蛇』の第2弾



沙羅曼蛇2

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. コナミ㈱

マニア必見のタテ画面
シューティングゲーム

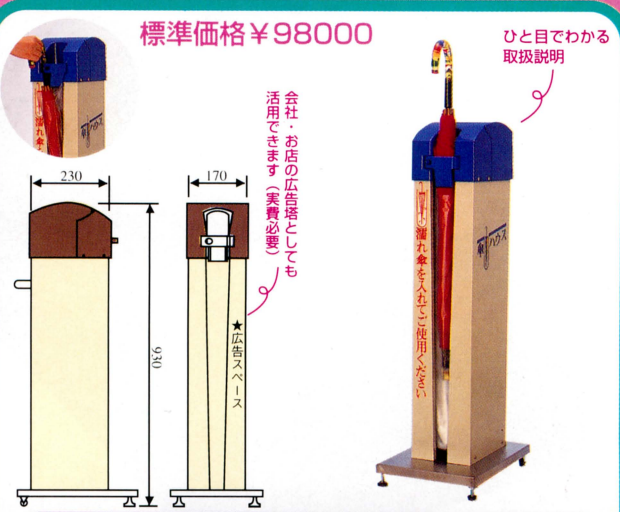


究極タイガーII

㈱タイトー

信頼第一、ご要望に
お応えします！

標準価格￥98000



傘袋自動装着装置
傘ハウス

株式会社 日本ビー・エム・シー

〒547 大阪市平野区長吉長原3-15-26

TEL 06-790-1368(代) FAX 06-790-2925

新春！大プライズ博覧会

ホロ酔いタヌキ

80個 OP価格30.000円

●大 20 個小 60 個（計 80 個セット）

謹賀新年

旧年中は並々ならぬお引き立て
まことにありがとうございました。
本年も相変わりませずお取立の程を
ひとえに願い上げ奉ります。

平成八年一月

NEWコルクボーダーZOO

5種90個OP価格30.000円 ●19cm

可愛いアニマルメッセンジャー登場♡

懐中時計入り高級クォーツ

OP価格@500円未満です

とってもハイソな高級ウォッチのアソートで流行の懐中時計もセット!

アクセサリーアダルトグッズ

60個OP価格@500円未満

NEW

シックな小物でグラスアップ

ポロ EDMONTON セット

60個OP価格@500円未満

お洒落なあなたにぴったりです…

テールクォーツ時計

50or100個セット OP価格@500円未満です

プライズの定番アイテム

●当社の製品はPL法対策保険加入済です。

株式会社 森山商会
〒340 埼玉県八潮市八潮4-28-4
TEL:0489-97-6785 FAX:0489-98 6717

おもしろさバツグン!!

人気は半永久的!!

紙テープを撃ちぬく面白さ

CARNIVAL TARGET

カーニバル　ターゲット

★４人同時にシューティング可能
★上下回転させる
「マイ・レーン」方式
★プレイ中でも機械を
止めずに景品補充OK
★景品自動搬送装置付
ペイアウト率調整可能

●弾貸機、台、標準装備
●幅2,050mm×奥行3,300mm×高さ2,300mm
●電源：AC100V-50/60Hz　〒91-53192

右と左に移動する３段式。
景品はお菓子、カプセル等OK!!

LUCKY TARGET

ラッキー　ターゲット

●４人同時にシューティング可能
●景品セットは簡単
●陳列数が多く賑やか
●コンベアにて景品搬送
●ペイアウト率調整可能

●弾貸機、台、標準装備
●幅1,700mm×奥行3,300mm×高さ2,300mm
●電源：AC100V-50/60Hz　〒91-53192

景品率は30%がベストです。
コルク弾が飛び出さず、回収が楽に出来ます。

LUCKY Ⅱ TARGET

NEWタイプ

●弾貸機、台、標準装備
●幅1,140mm×奥行2,360mm×高さ1,960mm
●電源：AC100V-50/60Hz
〒91−53192

耐久性抜群！
定評あるコルク銃

プレイヤーを魅了する、本物さながらの重量感と射撃音。狙い撃ちもしやすく、スリリングなシューティングゲームを楽しめます。また、耐久性にも優れメンテナンスも軽微です』
〈3ヶ月間メーカー保証付〉
● 実用新案出願中

※外観、仕様は改良のため予告なく変更する場合があります。

栗田技研株式会社
本社　〒500 岐阜市溝旗町２丁目13番地(栗田技研ビル１F)
TEL058-263-3037　FAX058-263-3038
工場　〒501-01 岐阜市鏡島72
TEL058-252-6290　FAX058-252-6725

「トスバッティング」近日発売

A HAPPY NEW YEAR 1996

今年も多種多様な景品を提供させて頂きます。

Hanna-Barbera™

NIPPON COLUMBIA CO., LTD.
LICENSING & MERCHANDISING DEPT.
NO.14-14,4-Chome, Akasaka, Minato-ku, Tokyo, 107-11 Japan

TEL:03-3584-8307
FAX:03-3583-5146

©1996 Hanna-Barbera Productions,Inc. All Rights Reserved.

15 30øオムロンリードSW

信頼のブランド オムロンリードSW

パネルの下穴30ø ㎜で、4段階で止まり、イタズラ出来ない程固く止められます。

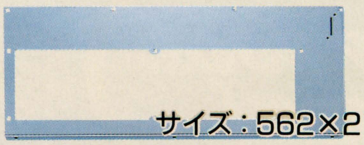
16 ミニアップ用2L12Bパネル（白）

サイズ：396×132×56(㎜)

17 10吋用 改造パネル(花六)

ステンレス
サイズ：300×93(㎜)

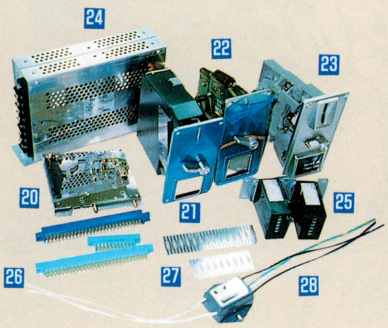
18 エアロパネル回り化粧板

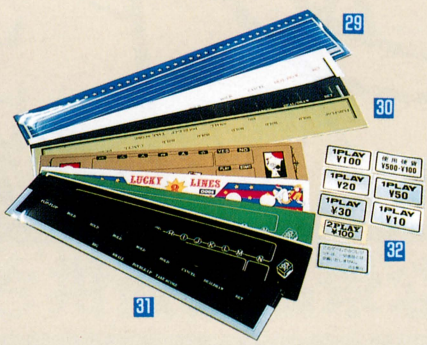


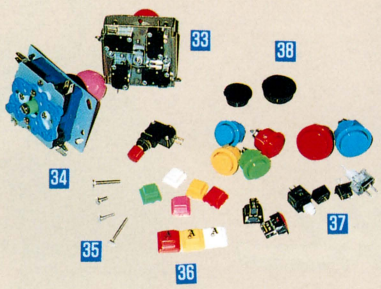
ステンレス
サイズ：562×210×10(㎜)

19 18吋テーブル用ポーカーパネル(白)

サイズ：360×64×45(㎜) 取付サイズ：320×167.5(㎜)







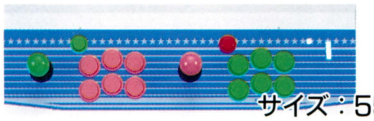
20	AD81P用セレクター
21	720 A/Bセレクター
22	870 A/B電子セレクター
23	757Pプラセレクター
24	電源7A
25	コインカウンター
26	コネクター 72P、56P、44P、36P、20P、10P
27	カードコネクター 56P、44P、38P
28	ノイズフィルター
29	エアロシール(495×123㎜)
30	シール(456×55㎜)
31	18吋テーブルパネルシール(365×78㎜)
32	プライスシール
33	ノーマルレバー(例.750円)
34	セイミツレバー LS-32
35	化粧ビス
36	エースTOP・皿キーTOP
37	SW類 30PCSW 24ø、MM9SW、フタバSW、オムロン82RM
38	ホールプラグ 30ø、24ø
39	防磁スピーカー
40	配線コード 0.3㎜、0.75㎜
41	消磁器(モニター用)
42	JAMMA麻雀 中間ハーネス
43	パネル穴開けカッター30ø、24ø

SHIBA SHOJI CO.,LTD.
655-12 YAMANOVOCHO KASHIHARA CITY NARA AREA JAPAN.
TEL 07442-5-4009
FAX 07442-2-8946

SHIBA 改造用パネル

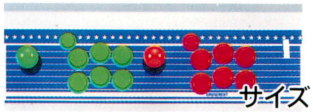
各機種別に、2L12B・2L8B・対戦用1L7B・ポーカー・フルーツ・麻雀・花札AR・花札CRと全て取りそろえて居ります。
（パネルの注文は、番号とゲーム名で御注文下さい。）

1 ポニーMKⅢ 26吋2L12Bパネル



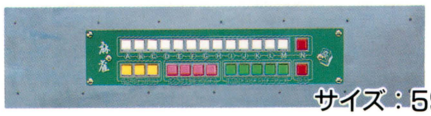
サイズ：558×178×6(㎜)

2 ポニーMKⅡ 18吋2L12Bパネル



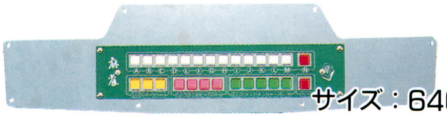
サイズ：487×178×6(㎜)

3 ポニーMKⅡ 28吋用麻雀パネル



ステンレス
サイズ：598×145(㎜)

4 ネオ29吋用麻雀パネル

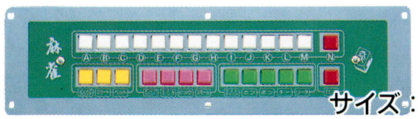


ステンレス
サイズ：640×160(㎜)

5 キャンディ25吋、26吋2L12Bパネル

ステンレス
サイズ：495×123(㎜)-取付穴：460×102(㎜)

6 キャンディ 18吋麻雀パネル

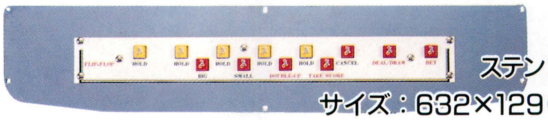


ステンレス
サイズ：414×110(㎜)

7 S-25吋 パネルフルーツ

ステンレス
サイズ：500×110(㎜) 取付穴：480×90(㎜)

8 アストロ29吋ポーカー用パネル

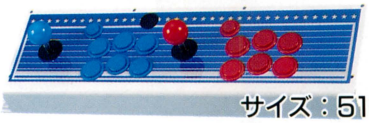


ステンレス
サイズ：632×129(㎜)

9 エアロ26吋対戦用1L6Bパネル

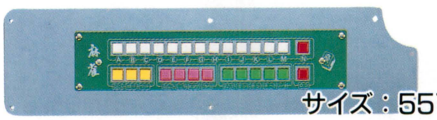
ステンレス
サイズ：495×123(㎜)-取付穴：480×110(㎜)

10 シティー18吋 2L12Bパネル



サイズ：510×147×52(㎜)

11 セイシェル用 麻雀パネル

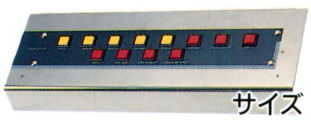


ステンレス
サイズ：557×142(㎜)

12 コンソレッド26吋2L12B

ステンレス
サイズ：505×124×46(㎜)

13 コンソレッド18吋用ポーカー



ステンレス
サイズ：374×124×46(㎜)

14 SC-19吋用フルーツパネル

ステンレス
サイズ：440×94×39(㎜)

ゲーム機は、捨てれば粗大ゴミになります。芝の安いパーツを使って再生していつまでも大事にお使い下さい。手に入れられないパネルの別注製造を、お安く承わって居ります、御注文下さい。1枚なら5,000円アップ、5枚以上3,000円アップ、10枚で2,000円アップ、20枚で1,000円アップが目安です。

有限会社 芝 商事 TEL07442-5-4009 FAX07442-2-8946

〒634 奈良県橿原市山之坊町655-12
（振込先）中京銀行 桜井支店㊐320503

SHIBA SHOJI CO.,LTD.
655-12 YAMANOVOCHO KASHIHARA CITY NARA AREA JAPAN.

"創・遊・人すきです"

TOGO

A HAPPY NEW YEAR!

楽しいゲームがせいぞろい!

ビックリする ニューフェイス

●かわいいムスティ!どっちむくの?

どっちむくの?

MUSTY

どっちむくの?ムスティ

遊び方＝ムスティが上・下・左・右 どちらを向くか当てるゲーム。2回当てれば景品が払い出されます。

サイズ：幅500mm×奥行500mm×高さ1,480mm

消費電力：AC100V・500W

©BRTN-VAR -CORVELI

●落とせドンどん!あなたが幸せつかむまで!

Lucky DonDon

ラッキーどんどん

サイズ：幅1,650mm×奥行825mm×高さ1,850mm

消費電力：AC100V・170W

●幸運呼ぶならラッキーホルダー!!

Lucky Holder

ラッキーホルダー

遊び方＝引っ掛かっている景品を落とすニュータイプ景品取りゲーム。

サイズ：幅1,200mm×奥行1,200mm×高さ2,100mm

消費電力：AC100V・500W

●ありそうでなかったNEWタイプ・エアホッケー!

SQUASH HOCKEY

スカッシュ・ホッケー

サイズ：幅2,450mm×奥行1,300mm×高さ1,850mm

消費電力：AC100V・500W

●めざせ! 夢のパーフェクトゲーム!!

PERFECT BOWL Ⅲ

パーフェクトボウルⅢ

サイズ：幅965mm×奥行4,500mm×高さ2,080mm

消費電力：AC100V・160W

大人気スポーツゲーム

■感動ある遊びを世界の人々に■

株式会社 トーゴ

本　社／〒152東京都目黒区八雲1-5-7
TEL.03-3718-6461 FAX.03-3725-2420

往く年 '95

AM業界'95の主な出来事

ワールドサミット会談開催（1月26日）

95アミューズメント産業界賀詞交歓会（1月12日）

ウィンターCES（1月6～9日）

AM業界関連の出来事

1月

▽「ウィンターCES」開催（6～9日、ラスベガス）
▼AOU近畿地区協議会、「平成7年度新春賀詞交歓会」を開催（6日、大阪）
▼JAMMA、JAPEA、AOU、「95アミューズメント産業界新春賀詞交歓会」を3団体で共催（12日、東京）
▽㈳日本パソ協、「パソコンソフトの違法コピー問題」記者発表会を開催（12日、東京）
▽全日本ぷよ協会（仁井谷正充理事長）発足（15日）
▽「ATEI95」開催（24～26日、ドイツ・フランクフルト）
▽「ima95」開催（25～28日、ドイツ・フランクフルト）
▽BACTA、AAMA、AMOA、JAMMAなどより16名参加の「ワールドサミット会談」開催、コピー基板や貨幣制度問題等を協議（26日）
▼JAPEA、「製造物責任法（PL法）と遊園施設との関係」と題したセミナーを開催（26日、大阪）
▽セガ社、「おかあさんのためのアミューズメント講座」を開催（26日、市川ガルボ）

2月

▽「TAE95」開催（8～12日、台北）
▽アミューズメント三田会、「95新年例会」を開催（9日、東京）
▽カプコン、「ストリートファイターⅡ」アニメ化され全国27局ネットで放送開始（10日～）
▽リイド社、「ゲーム遊Ⅱ　エースドライバー大会」を開催（11日、東京）
▽セガ社、「バーチャファイターチャピオンシップ

社会の出来事

1月

▽GATTを引き継ぐ世界貿易機関WTOが発足（1日）
▽長野県駒ケ根市の中央アルプスで雪崩、6人が遭難（5日）
▽愛犬家失踪事件の容疑者2人逮捕（5日）
▽東北地方で地震、八戸・盛岡震度5、29人負傷（7日）
▽ロシア軍チェチェン大統領官邸を包囲、制圧（8日）
▽北陸道で28台衝突（10日）
▽戦後最大の震災、阪神大震災発生、死者6000人を超す（17日）
▽貴乃花が3場所連続優勝（22日）
▽イスラエルで爆弾テロ（22日）
▽「マルコポーロ」廃刊（30日）

2月

▽遺伝子治療初承認（6日）
▽ノルディックスキーW杯複合個人で萩原選手優勝（11日）
▽野茂、ドジャースと契約、入団（13日）
▽加納典明、わいせつ図画販売容疑で逮捕（13日）
▽中国の人口、12億人を突破（14日）

主な発売製品

1月

▽海賊バンバンバルーン（トーワジャパン）
▽ギャラクシーファイト（サン電子／SNK）
▽クイズ・キング・オブ・ファイターズ（ザウルス／SNK）
▽クイズシアター（タイトー）
▽クイズ殿様の野望2 全国版（カプコン）
▽スゴ！ロック！（NMK／ジール）
▽たこいかぱにっく（ナムコ）
▽ボンバーマンぱにっくボンバー（エイティング／SNK）
▽マジックアドベンチャー（トーゴ）
▽連珠貴族（ビスコ）
▽ワールドカップバレーボール95（データイースト）

2月

▽アラジン（サミー工業）
▽アンパンマンビンゴ大会（バンプレスト）
▽ウルトラ警備隊（バンプレスト）
▽ゴールデンアックス・ザ・デュエル（セガ社）
▽ザ・大阪！電脳シリトリゲーム（IMS／テクモ）
▽セガラリー・チャンピオンシップ（セガ社）
▽たこの八つぁん（コナミ）
▽たたかえアンパンマン（バンプレスト）
▽手相うらない ちょっとみせて（セガ社）
▽フレディ・ア・ナイトメア・オン・エルムストリート（プレミア社／サミー工業）
▽プロボウル（エイブルコーポレーション）

AOU95アミューズメントエキスポ（2月22、23日）

ACME95（3月23～25日）

第2回AOUアミューズメントセミナー（3月13日）

全国大会」を開催（12日、東京）
▼AOU、「AOU95アミューズメントエキスポ」を開催（22、23日、幕張メッセ）
▼NSA、「第10期通常総会」を開催（22日、幕張メッセ）
▼AOU、「平成7年度全国協会長会議」を開催（23日、幕張プリンスホテル）
▽エス・エヌ・ケイ、「世界ゴルフ選手権95」の日本地区予選に協賛（25、26日）

▽高知沖で海上自衛隊機墜落（21日）
▽石原官房長官が勇退（24日）

3月

▼JOU、「第22期総会」開催（8日、愛知）
▽セガ社、中国・北京の工商行政管理局と協力しコピー業者を摘発、数千万円相当の模造品を押収（9日）
▼AOU、「第2回AOUアミューズメントセミナー～アミューズメント施設営業の現況と将来～」を開催（13日、東京）
▼AOU兵庫県協、理事会を開催し会長代行に尾上副会長を選出（19日）
▽ナムコ、「ワンダーエッグ」「たまご帝国」の累計入場者数が300万人を突破（19日）
▽エス・エヌ・ケイ、「ネオジオCDライブツアーパートⅢ」を全国で開催（21日／福岡、26日／名古屋、28日／東京、31日／広島、4月4日／仙台、4月9日／大阪）
▽「ACME95」開催（23～25日、米国・ネバダ州）
▽「ゲームエキスポ95」開催（24～26日、幕張メッセ）
▽「3DOリアルデイズ」開催（24～26日、渋谷、新宿等首都圏5カ所）

▽北茨城市長、ゴルフ場開発にからむ汚職事件で逮捕（2日）
▽93年に起きた甲府信金女性職員殺人事件で無期判決（9日）
▽「H2」3号機、打ち上げ成功（18日）
▽地下鉄サリン事件発生（20日）
▽トルコ軍、イラク領内に進攻（20日）
▽オウム真理教、強制捜査（24日）
▽無人深海探査機「かいこう」、世界最深部に潜航（24日）
▽三菱銀行と東京銀行が合弁に基本合意（28日）
▽国松警察庁長官撃たれ重傷（30日）

3月

▽アウトフォクシーズ（ナムコ）
▽いらっしゃい（こまや）
▽ヴァンパイアハンター（カプコン）
▽ウルトラチャンス（バンプレスト）
▽エアーコンバット22（ナムコ）
▽エアーサッカー（タスコ）
▽エクストリーム・ダウンヒル（サミー工業）
▽エレベーターアクションリターンズ（タイトー）
▽カーニバルミニ（栗田技研）
▽カジノセレクション（大平技研工業）
▽餓狼伝説3（SNK）
▽恐竜探検トリケラトプス（カプコン）
▽空気早入れ選手権（ナムコ）
▽コインサーカス（サミー工業）
▽サザンクロスミステリー（タイトー）
▽首都高レッドゾーン（ジャレコ）
▽スーパー8ウェイズマルチスキャッターズファン（シグマ）
▽スーパースピン2（サミー工業）
▽水滸演武（データイースト）
▽ダーティーハリー（ウィリアムズ社／タイトー）
▽ダブルドラゴン（テクノスジャパン／SNK）
▽チャンピオンキックVR（大平技研工業）
▽つかんでとるちっち（コナミ）
▽麻雀カルチャースクール（フェイス／タイトー）
▽マッドタクシー（ヒューマン／バンプレスト）
▽マッハブレイカーズ（ナムコ）
▽ロードショー（ウィリアムズ社／タイトー）
▽ローリングサッカー（トーワジャパン）

JAMMA、第7回通常総会（5月17日）

E3（5月11～13日）

LIVE UFO95（4月28日～5月7日）

3月

▽新声社、ナムコ、「ゲーメスト杯争奪〝鉄拳武闘大会帝都ノ陣〟」を開催（25日、東京）
▽CSG、「第16回CSG新作発表会」を開催（名古屋／5・6日、大阪／21・22日、東京／28・29日）
▼AOU神奈川県協、臨時総会を開催し新理事長に村山嘉男氏を選出
▽「上海ホテルショー95」開催（30日～4月2日、上海）
▽警察庁、「平成6年中における風俗営業等の状況」を発表

4月

▽日本昇降機安全センター、日本建築設備安全センターと合弁し㈶日本建築設備・昇降機センターに組織変更（1日）
▽AAG、メキシコ商標局と協力してコピー基板などを押収（21日）
▽任天堂、衛星デジタル音楽放送と提携し、衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」の放送を開始（23日）
▽余暇開発センター、「レジャー白書95」を発表（26日）
▽「LIVE UFO95」開催（28日～5月7日、東京）
▽警察庁、「平成6年末現在のゲームセンター等の遊技設備備付台数別営業所数と備付台数」を発表
▽JR東海道線、74日ぶりに全線開通（1日）
▽米・大リーグのスト収拾（2日）
▽東京都知事に青島幸男氏、大阪府知事に横山ノック氏（9日）
▽ペルー大統領選でフジモリ大統領再選（9日）
▽ガザ地区で連続自殺テロ（9日）
▽横浜駅構内など3カ所で異臭事件発生（19日）
▽米・連邦ビル爆破テロ（19日）
▽ルワンダ難民、政府軍の発砲で多数死亡（22日）
▽オウム村井氏、刺され死亡（23日）

▽つかんでVSぼん（こまや）
▽得点王3（SNK）
▽ドラえもんパラレルワールド（サンワイズ）
▽ニューカーニバルターゲット（栗田技研）
▽念写くらぶ（トーワジャパン）
▽脳力向上委員会（テクモ）
▽パーフェクトボウルⅢ（トーゴ）
▽ハローキティのわくわく絵あわせ（サミー工業）
▽P-47ACES（ジャレコ）
▽美少女戦士セーラームーン（バンプレスト）
▽ピエロワールド（タイトー）
▽必殺波動拳ルーレット（バンプレスト）
▽フィニッシュブロー（大平技研工業）
▽ヘロヘロサーカス（シグマ）
▽ポコニャン!フレンド（カプコン）
▽ホワット・イフ?（シグマ）
▽ミスターカップイン（タスコ）
▽ワンワンのパックンボール（こまや）

4月

▽ウゴウゴルーボーJr（大平技研工業）
▽ウルトラチャンス（バンプレスト）
▽おみやげパパ（トーワジャパン）
▽クールライダース（セガ社）
▽ゴーゴーストライカー（ウエップシステム）
▽サイバーボッツ（カプコン）
▽スピニングアタック（カプコン）
▽セガラリー・チャンピオンシップツインタイプ（セガ社）
▽ドレミファど～なっつ!（トーゴ）
▽ツインビーヤッホー!（コナミ）
▽対戦アイドル麻雀・ファイナルロマンス2（ビデオシステム／ビスコ）
▽熱答クイズチャンピオン（中日本リース）

TAM95（6月24～27日）

95東京おもちゃショー（6月1～4日）

JAPEA、第15回総会（5月23日）

5月

▽「エレクトロニック・エンターテイメント・エキスポ（E3）」開催（11～13日、ロサンゼルス）
▽セガ社、「ATCこどもフェスティバル」に協力（13日、大阪）
▼AOU、「第6回通常総会」を開催（16日、東京）
▼JAMMA、「第7回通常総会」を開催（17日、静岡）
▼JAMMA、緊急理事会を開催、日南専務理事が退任し新専務理事に高橋和治氏が就任（17日、静岡）
▼大阪府協、「第11回総会」を開催、新会長に川楠俊太郎氏を選出（19日）
▼JAPEA、「第15回総会」を開催（23日、宮城）
▼AOU東京都協、「障害者ふれあいアミューズメント・フェスティバル」を開催（24日、東京）

▽オウム青山弁護士逮捕（3日）
▽新宿駅に青酸ガス装置（5日）
▽仏大統領にジャック・シラク氏（7日）
▽テレサ・テンさん死去（8日）
▽米、スーパー301条に基づく対日制裁を発表（10日）
▽中国が地下核実験（15日）
▽オウム麻原代表逮捕（16日）
▽都知事宛ての郵便物爆発（16日）
▽サハリンで大地震、死者2000人を超す（28日）
▽都知事、「都市博」中止を決定（31日）

6月

▽「95東京おもちゃショー」開催（1～4日、幕張メッセ）
▼AOU東北地区協議会、「第1回店舗管理者講習会」を開催（7～8日、宮城）
▽「AAE95」開催（7～8日、香港）
▽「第2回土地・空間有効活用展」開催（15～17日、東京）
▼AOU群馬県協会、緊急理事会を開催、古川辰昭副会長の会長代行を承認（20日）
▽「TAM95」開催（24～27日、台北）
▼AOU関東地区協議会、発会式を兼ねた「第1回関東地区協議会」を開催（27日、群馬）
▽セガ社、ウォルト・ディズニー・エンタプライズとクレーンゲーム用プライズに関する独占的なキャラクターライセンス契約を締結、9月より発売開始

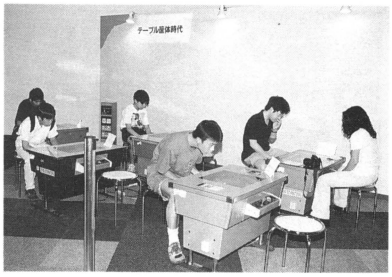
▽神奈川県三浦半島沖で海上自衛隊ヘリが墜落（6日）
▽ハリファクスでサミット開催（15日）
▽化粧品価格拘束事件で資生堂に排除勧告（21日）
▽旧東京協和、安全両信組の乱脈事件で高橋理事長ら4人を逮捕（27日）
▽韓国ソウル市でデパート崩壊（29日）

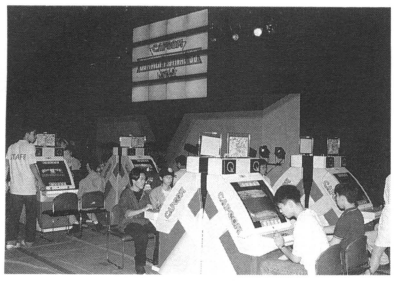
▽ファンタジーゼックス（岐阜特機）
▽ばくばくアニマル（セガ社）
▽バックファイア！（データイースト）
▽風雲黙示録（SNK）
▽プリティ・プレゼント（サンワイズ）
▽ポーカーHD フリーディール・ツインジョーカーズ（シグマ）
▽麻雀同級生（メイクソフトウェア／メディア商事）
▽夢の診断室・ドリームシンフォニー（データイースト）
▽ラッキーポケット（カプコン）

5月

▽イタイワニー（セガ社）
▽がんばれ！ゴンタ！2（ミッチェル）
▽サイバーサイクルズ（ナムコ）
▽ザ・カンフーマスター ジャッキーチェン（金子製作所）
▽スーパースラムズ（バンプレスト）
▽ストリートファイター・ザ・ムービー（カプコン）
▽ちびまる子ちゃんズバリあてましょう！（バンプレスト）
▽テトランド（サンワイズ）
▽トリオ・デ・ビンゴ（コナミ）
▽首領蜂（アトラス）
▽バーチャストライカー（セガ社）
▽バーチャルーレット（バンプレスト／セガ社）
▽バイパーフェイズワン（セイブ開発）
▽ヘキサブレジデント（ユウビス）
▽UFOプッシャー（セガ社）
▽ワールドヒーローズパーフェクト（ADK／SNK）

フォーラムフォルツァ95（7月21日）


アミューズメント大進化展（8月8～12日）


サマーフェスティバルin国技館（8月10日）

7月

▽電気用品取締法改正施行令施行（1日）
▼JAMMA、「第三者認証制度セミナー」を開催（6日、東京）
▼JAMMA、AOU、JAPEA、「AM産業界の実態調査報告書」を発表（19日、JAMMA事務局）
▽プローバグループ、〝今、エンターテインメントビジネスに期待されるもの〟と題した「フォーラム・フォルツァ95」を開催（21日、広島）
▽任天堂、32ビットの家庭用ニューハード「バーチャルボーイ」を発売開始（21日）
▽エス・エヌ・ケイ、スポンサードの「チームシンスケSNK」最後の鈴鹿8耐（30日、鈴鹿サーキット）
▽製造物責任（PL）法施行（1日）
▽東京駅、新宿駅で青酸ガス発生装置発見（4、5日）
▽福田元首相死去（5日）
▽ミャンマーの民主化運動指導者スー・チーさん解放（10日）
▽野茂、大リーグ球宴で好投（11日）
▽日本証券業協会、第二店頭市場の創設を決定（19日）
▽横浜マリノス初優秀（22日）
▽パリで列車爆破テロ（25日）
▽東京都八王子市でスーパー強盗殺人、従業員ら女性3人が射殺される（30日）
▽コスモ信用組合に業務停止命令（31日）

8月

▽コンパイル、「ばよえ～んツアー95」を開催（3日／新潟、9日／仙台、10日／札幌、13日／名古屋・大阪、20日／福岡、21日／広島、24日／東京）
▽機械産業記念事業団、夏休み特別イベント「アミューズメント大進化展」を開催（8～12日、東京）
▽カプコン、「サマーフェスティバル95 IN国技館」を開催（10日、東京）
▼AOU大阪府協、「障害者ふれあいフェスティバル95作業所あつまれinアミューズメント」を開催（21日、大阪）
▽「SALEX95」開催（24～26日、サンパウロ）
▽東京都足立区で小2少女誘拐、翌日犯人を逮捕、少女保護される（7日）
▽村山改造内閣が発足（8日）
▽ケニア・ナイロビで邦人学校校長射殺される（16日）
▽阪神大震災の避難所廃止（20日）
▽夏の甲子園大会、3―1で石川・星稜を破り帝京が2度目の優勝（21日）
▽福岡ユニバーシアード開幕（23日）
▽京都市左京区の路上で、府警巡査部長が車から銃撃され死亡（25日）
▽東京都中野区のパチンコ店前で、信組職員撃たれ5000万円強奪され

6月

▽アルペンレーサー（ナムコ）
▽キャッスルコースター（セガ社）
▽サイカパーン（ヒューマン）
▽最強戦士ビヨヨン（コナミ）
▽シックスリングス（トーゴ）
▽ストライカーズ1945（彩京）
▽ストリートファイターZERO（カプコン）
▽聖サスペリオ女学院（ヒューマン）
▽ダイナマイトショットV（カトウ製作所）
▽天外魔境真伝（ハドソン／SNK）
▽ニュートレスロ（アトラス）
▽PANG3（ミッチェル）
▽バーチャファイターリミックス（セガ社）
▽パンチアウトボール（トーゴ）
▽フラッシュボール（昭和技研工業）
▽ベイウォッチ（セガ・ピンボール／データイースト）
▽マジカルドロップ（データイースト）
▽ラブラブ爆笑アイランド（ジャレコ）
▽レールチェイス2（セガ社）

7月

▽アクアパラダイス（セガ社／ユウビス）
▽あっかんべえだぁ～（タイトー）
▽インディ500（セガ社）
▽XI-DAY2（ナムコ）
▽キャッチンガーZ（ナムコ）
▽決闘！ガメラVSギャオス（セガ社）
▽コンビニキャッチャー（バンプレスト）
▽ザ・キング・オブ・ファイターズ95（SNK）
▽スーパーワールドスタジアム95（ナムコ）
▽スピードキング（コナミ）
▽底抜け対戦ゲーム（サミー工業）
▽デンジャラスカーブス（タイトー）

第33回アミューズメントマシンショー（9月13～15日）

平成７年度遊戯施設安全講習会（９月７日）

障害者ふれあいフェスティバル95作業所あつまれinアミューズメント（8月21日）

9月

▽ＣＳＧ、「第17回ＣＳＧ新作発表会」を開催（3～4日／名古屋、10～11日／大阪、17～18日／東京）
▼ＡＯＵ茨城県協、臨時総会を開催し新会長に大野圭一氏を選出（5日）
▼ＪＡＰＥＡ、「平成７年度遊戯施設安全講習会」を開催（7日、大阪）
▽ビジネスガイド社、「東京インターナショナルギフトショー」開催（7～9日、東京）
▼ＡＯＵ山梨県協、「いきいきやまなしねんりんピック95」に参加、ゲーム機８台を提供（9日）
▼ＪＡＭＭＡ、ＪＡＰＥＡ、「第33回アミューズメントマシンショー」を開催（13～15日、幕張メッセ）
▼ＪＡＭＭＡ、ＡＯＵ、ＡＡＭＡ、ＡＭＯＡ、ＢＡＣＴＡ、Ｅｕｒｏｍａｔ、６団体代表出席による「ＡＭ業界関係団体懇談会」を開催（13日、幕張プリンスホテル）
▼ＪＯＵ、「臨時総会」を開催、理事長に松本昭夫氏を選出（13日、幕張メッセ）
▽静岡県・伊豆半島東方沖で群発地震が活発化（1日）
▽群馬県警前橋署の捜査員が銃押収劇ねつ造、３人を事情聴取（3日）
▽オウム上祐幹部逮捕（7日）
▽巨人の原選手引退（8日）
▽「ファンエキスポ95」開催（7～10日、米国・オーランド州）
▽ナムコ、関連会社を通じパチンコ事業に進出（10日、赤坂に第1号店「赤坂サントロペ店」オープン）
▽中国ＡＭシンポジウム「中国アミューズメント産業の発展動向と関連諸制度」開催（12日、東京）
▽世界女性会議が開幕（4日）
▽フランス、ムルロア環礁で核実験を強行（5日）
▽タヒチで反核デモ、暴動に（7日）
▽渡辺美智雄元副総理死去（15日）
▽横浜市の路上で、現金運搬の釣具店店員が撃たれ売上金数十万円強奪される（17日）
▽オリックス・ブルーウェーブが球団発足7年目でリーグ初優勝（19日）
▽橋本龍太郎・通産相が第17代自民党総裁に（22日）
▽イスラエルとパレスチナが自治拡大に合意（24日）
▽大和銀行、１１００億円の損失を出したと発表（26日）
▽婦女暴行、逮捕監禁等の罪で、米兵３人を起訴（29日）
▽ヤクルト・スワローズ、２年ぶり4度目の優勝（30日）
▽兵庫銀行、木津信用組合が破綻（30日）

10月

▽ピエロワールド2（タイトー）
▽ファイナルアーチ（セガ社）
▽プリティ・カーニバル（サンワイズ）
▽プリント倶楽部（アトラス／セガ社）
▽ぶんぐっずシリーズ（バンプレスト）
▽メダパチ（エーテック）
▽メダルハンター（アクシス）
▽森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！（タイトー）
▽麻雀エンジェルキッス（ジャレコ）
▽ラズマタッズ（アイマックス）
▽レイブレーサー（ナムコ）

8月

▽上海・万里の長城（サン電子／テクモ）
▽スピードアタック（セガ社）
▽スポーツフィッシング2（セガ社）
▽鉄拳2（ナムコ）
▽ドラグーンマイト（コナミ）
▽バーチャコップ2（セガ社）
▽パルスター（エイコム／ＳＮＫ）

9月

▽アクアステージ（セガ社）
▽エクスブローラーズ（コナミ）
▽カプセルロケット（カトウ製作所）
▽カンカンクラブ（バンプレスト）
▽銃弾嵐（バンプレスト）
▽がんばれギンくん（テクモ）
▽着せかえま～じゃん（アイマックス）
▽クイズドレミファグランプリ2（コナミ）
▽豪血寺外伝・最強伝説（アトラス）
▽将棋の達人（ＡＤＫ／ＳＮＫ）
▽ステークスウィナー（ザウルス／ＳＮＫ）
▽スペースキャット（ホープ）
▽ダンクドリーム95（データイースト）
▽超人学園ゴウカイザー（テクノスジャパ

中西昭雄氏慰労会（10月16日）

ゲーメスト杯争奪“鉄拳２チャンピオンシップ”（11月5日）

平成７年度ＡＯＵ全国大会（11月９、10日）

10月

▽「ＥＮＡＤＡ95」開催（12～15日、ローマ）
▼「中西昭雄氏慰労会」開催（16日、東京）
▼ＡＯＵ東京都地区協議会、「店舗管理者研修会」を開催（17日、東京）
▽日本電子機械工業会、「エレクトロニクスショー95」を開催、ダイコク電機にナムコが協力（17～21日、大阪）
▽ボスニア・ヘルツェゴビナ全土の60日間の停戦が発効（12日）
▽橋本通産相（当時）と日本メーカー幹部との会話をＣＩＡが盗聴したとニューヨークタイムズ紙が報道（15日）
▽国連50周年宣言を採択（22日）
▽ヤクルト、オリックスを破り２年ぶり３度目の日本一に（26日）
▽オウム真理教に解散命令（28日）

11月

▽ナムコ、英国現地法人のナムコ・ヨーロッパ社と同ブレント・レジャー社を合併、欧州でのＡＭ機器製造・販売を強化（１日）
▼ＡＯＵ栃木県協、防犯協力会設立総会を開催（１日）
▽新声社、ナムコ、「ゲーメスト杯争奪〝鉄拳２チャンピオンシップ〟」を開催（５日、東京）
▼ＡＯＵ東京都協、第７期総会を開催、新会長に真鍋勝紀氏を選出（７日）
▼ＡＯＵ、「平成７年度ＡＯＵ全国大会」を開催（９～10日、愛媛）
▼ＡＯＵ岡山県協、「95障害者ふれあいゲーム大会in津山」を開催（14日、岡山）
▼ＡＯＵ関東地区協議会、「店舗管理者研修会」を開催（14～15日、横浜）
▼ＡＯＵ兵庫県協、震災からの復興を宣言する決起集会を開催（15～16日）
▼ＡＯＵ北海道地区協議会、「店舗管理者研修会」を開催（16日）
▼ＡＯＵ九州地区協議会、「店舗管理者研修会」を開催（16～17日、福岡）
▼ＮＳＡ、韓国・ソウルにて青年部会を開催（16～18日）
▼ＡＯＵ広島県協、障害者イベント「がんばれ作業
▽新食糧法施行（１日）
▽大和銀行、住友銀行と合弁することで基本合意（２日）
▽ラビン・イスラエル首相、ユダヤ教過激派学生に銃撃され死亡（４日）
▽大阪府守口市のマンションで消化器が投げ落とされ、小学３年生女児が死亡（４日）
▽二信組の乱脈融資事件にからみ、山口敏夫議員の姉弟逮捕（７日）
▽野茂投手、ナショナルリーグ新人王に選ばれる（９日）
▽ヒマラヤで邦人16人が死亡（11～14日）
▽ＡＰＥＣ大阪会議開幕（15日）
▽ヴェルディ川崎が３年連続で後期優勝（15日）
▽盧泰愚・前韓国大統領、秘密資金疑惑で逮捕（16日）
▽エジプト大使館に爆弾テロ（19日）
▽航空自衛隊小松基地所属のＦ15戦闘機、同僚機を撃墜（22日）
▽九州場所千秋楽、兄弟決戦「若」に軍配（26日）

ン／ＳＮＫ）
▽綱引ウォーズ（トーワジャパン）
▽パズルボブル２（タイトー）
▽バットマン・フォーエヴァー（セガ・ピンボール／データイースト）
▽パンチンパイレーツ（ナムコ）
▽ピッタンコザウルス（コナミ）
▽マジカルドロップ～プラス１～（データイースト）
▽湾岸戦争（ジャレコ）

10月

▽元祖ジャンケンマン（サンワイズ）
▽サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（ＳＮＫ）
▽ジ・ラ・イ・ヤ～ファラオの予言～（大平技研工業）
▽スカイターゲット（セガ社）
▽スパイラルタワー（タカラアミューズメント）
▽戦球（セイブ開発／日本システム）
▽ダンクフィーバー（武蔵工業／エイブルコーポレーション）
▽対抗やまのぼり競争（こまや）
▽ドンデン・ラバー（ダイナックス／ビーアンドエフ）
▽ニュー・フラッシュ・チャンス（エイブル）
▽人相鑑定団（データイースト）
▽バッドばつ丸に挑戦（ココロ／こまや）
▽ＵＦＯプッシャーツイン（セガ社）

11月

▽オセロダービー（サンワイズ）
▽ゲーム天国（ジャレコ）
▽逆鱗弾（タイトー）
▽サンドアール（セガ社）

ファミコンスペースワールド95（11月24～26日）

がんばれ作業所inアミューズメント広島（11月22日）

兵庫県協、決起集会（11月15、16日）

所inアミューズメント広島」を開催（22日、広島）
▽ゲームの日（23日）
▽初心会、「ファミコンスペースワールド95」を開催（24～26日、幕張メッセ）

▽「1995台湾電子遊戯機産業大展」開催（1～5日、台中市）
▽新声社、「第9回ゲーメスト大賞受賞式」を開催、大賞1位は「バーチャファイター2」が獲得（2日、東京）
▽マルチメディア・タイトル制作者連盟（AMD）、「AMD Award95」開催、「バーチャファイター2」がベストプログラミング賞を受賞（4日、東京）
▼JAPEA、「平成7年度JAPEA会員懇談会・懇親会」を開催（5日、山口）

▽東京都大田区で郵便局強盗犯が民家に侵入、32時間後に逮捕、人質の男児を救出（30日）

▽全斗煥元韓国大統領逮捕（3日）
▽山口敏夫議員逮捕（6日）
▽横浜マリノスがJリーグ初制覇（6日）
▽宗教法人法改正が成立（8日）
▽「もんじゅ」、液体ナトリウムが漏れ煙発生（8日）
▽「オウムに破防法」を政府決定（14日）

物故者
ご冥福をお祈り致します

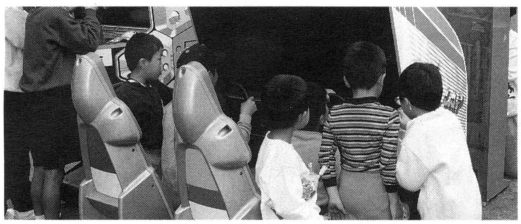
●日輝商会、西永嘉孝社長ご母堂・西永タカエさん、1月17日逝去
●アクシス、市瀬龍雄会長ご母堂・市瀬マサヨさん、1月19日逝去、享年71歳
●三共、八木嘉兵衛専務、1月25日逝去、享年67歳
●ツノダ、角田一郎社長ご令室・角田重子さん、2月12日逝去、享年62歳
●せとうち特機、高田政明社長ご尊父・高田尊一郎さん、3月2日逝去
●JAMMA、日南香顧問ご母堂・日南カメノさん、3月3日逝去、享年88歳
●エイティング、川瀬健嗣営業部長ご母堂・川瀬佐紀子さん（享年60歳）とご令弟・川瀬英嗣さん（享年28歳）、4月15日逝去
●アムテックス、中島権社長ご母堂・中島富子さん、5月6日逝去、享年63歳
●三精輸送機、會澤敏晶第三営業部長ご尊父・會澤次男さん、5月12日逝去、享年86歳
●福屋人形店、田中誠一社長ご令室・田中輝子さん、5月28日逝去
●パンプレスト、吉田明常務ご尊父・吉田安平さん、6月15日逝去
●トニー、宇島準一社長、7月16日逝去、享年59歳
●エヌ・アール・シー、渡邊末治社長、7月25日逝去
●タイトー、中西昭雄顧問ご母堂・中西きわさん、8月1日逝去
●泉陽興業、岡本正憲専務ご母堂・岡本千代栄さん、9月4日逝去
●岡本製作所、岡本明三郎前社長、10月8日逝去、享年67歳
●エス・エヌ・ケイ、西山隆志専務ご母堂・西山富志子さん、11月5日逝去

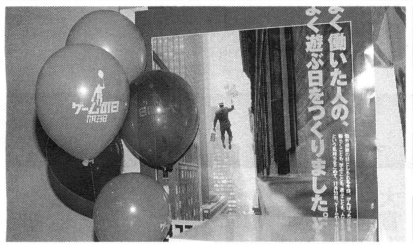
12月

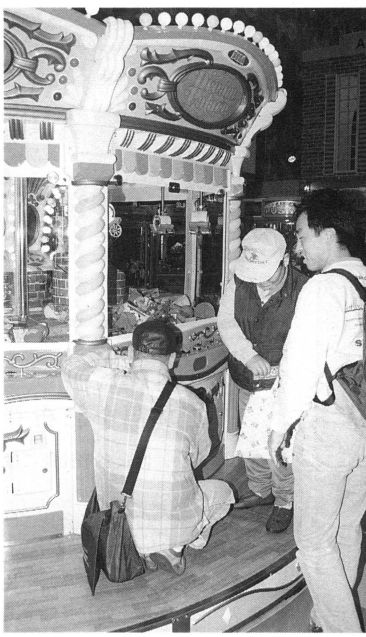
▽スターゲイト（プレミア社／サミー工業）
▽スパイラルタワー（タカラアミューズメント）
▽たたかえ！メカゴジラ（ナムコ）
▽ドクター脳（ヒューマン）
▽どっちむくの？ムスティ（トーゴ）
▽ナムコ・クラシックコレクション（ナムコ）
▽パズルDEポン（ビスコ／SNK）
▽ぱづり（メトロ／パンプレスト）
▽番犬ガオガオ（セガ社）
▽ファイティングバイパーズ（セガ社）
▽ブロ麻雀極S（アテナ／ジーエム商事）
▽麻雀同級生スペシャル（メイクソフトウエア／メディア商事）
▽マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）
▽まる子デラックスクイズ（タカラ／SNK）

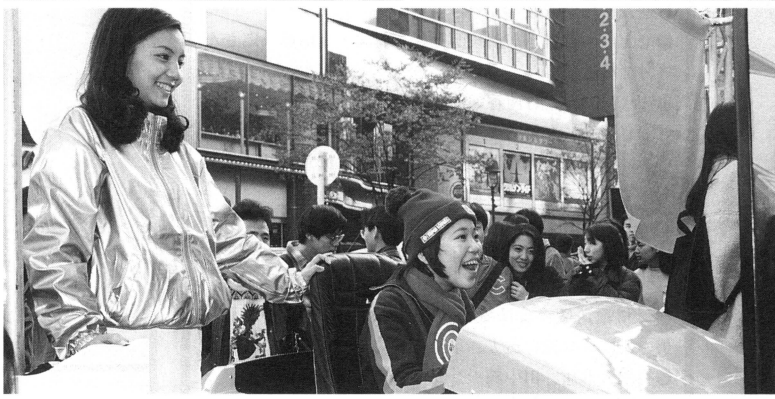
12月

▽アクアリウム（エクセレントシステム）
▽ガーディアンズ（パンプレスト）
▽テトリスプラス（ジャレコ）
▽ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ）
▽八卦占い見てしんぜよう（カプコン）
▽ファンキーヘッドボクサーズ（セガ社）
▽パズルボブル2X（タイトー）
▽ピンボールマジック（カプコン）
▽ミッドナイトラン（コナミ）









11月23日「ゲームの日」

総力取材 全国イベント繚乱

本年度より実施された、業界３団体での行事となる「ゲームの日」（11月23日）に因んだイベントが、各地で行なわれた。

アミューズメント産業界の健全性や文化性、先進性をアピールし、また地域社会への貢献を目的として制定された「ゲームの日」。この日を一般の方々にも知ってもらい、その意義を広く社会に理解してもらうため、各地協会や各オペレーターでは様々なイベント、キャンペーンを企画した。

業界３団体では「ゲームの日」実行委員会を設け、イベント企画コンペを実施。事前に同委員会で承認されたイベント企画は、次回同委員会にて、イベント主催者より提出されたレポートにもとづき審査が行なわれる。結果は平成８年２月21日に開催される「1996ＡＯＵアミューズメントエキスポ」の懇親会席上で発表され、優秀イベント主催者に対し表彰が行なわれる予定。

●渋谷「109スクエア」にて、9時間ノンストップイベントを開催

東京都アミューズメント施設営業者協会

東京都アミューズメント施設営業者協会（真鍋勝紀会長）では、渋谷・109前「109スクエア」に於いて、9時間ノンストップのイベントを開催した。

会場となった渋谷「109スクエア」は、道玄坂と東急本店通りの分岐点にあたり、日曜祝日には歩行者天国となり多くの人で賑わう場所。

当日は午前10時より、メインステージ上でビデオゲームの歴史やゲームミュージックを紹介。ゲームミュージッククリエイター「ZUN—TATA」のトークショー、歌手・吉田由香里のミニコンサート&ジャンケン大会も行なわれた。

そして午前11時、いよいよオープニング。ステージ上ではテレビレポーターでお馴染みの井口成人、相本久美子の2人が司会に当たり、「『ゲームの日』ファーストアニバーサリー宣言」を行なった。その後メインステージでは、下記の協賛各社CMタイムを中心に各種イベントが進行。これと並行してサブステージでは、㈱アトラス「プリント倶楽部」2台とコナミ㈱「ミッドナイトラン」1台が終日無料開放された。

また、渋谷周辺のセガ社、㈱タイトー、㈱シグマのロケ8店舗では「渋谷ゲーム場クイズラリー」を実施、約300人が参加した。この他にも、通行人に「ゲームの日」風船を1000個配付するなど、9時間の長丁場を感じさせない多彩なイベントだった。

●㈱シグマ～復活、「アミューズメントパラダイス」

“街に出てゲームファンタジアへ行こう!!”をテーマに、CMタイムを展開。同社のスポンサードにより、1990年2月より2年間放送されたラジオ番組「アミューズメント・パラダイス」を再現。当時のパーソナリティー・郷田ほづみらが同社ロケ「ゲームファンタジア渋谷店」のリニューアルの案内、同社新製品「ダービーマークⅥ」の紹介などを行なった。この他にも、各メーカーの広報担当者が各社の新製品紹介を行なうなど、最初のイベントながら入場者を引きつけた。

●㈱セガ・エンタープライゼス ～この冬一番のおすすめ「ファイティングバイパーズ」

同社の新作ソフト「ファイティングバイパーズ」のPRを行なった。同ゲームの登場キャラである“トキオ”と“ハニー”に扮したスタッフが登場、デモプレイを披露した後に一般参加を募り、ゲーム大会を開催。勝者にはオリジナルTシャツを贈呈。

●㈱ナムコ～チャリティーオークション

「ナムコワンダーエッグ」での期間限定イベント「星降るクリスマス」を紹介。同施設のスタッフが入場無料券の配付を行なった。続いて「チャリティーオークション」を実施。「鉄拳2」の“平八”と“ミシェール”のコスプレスタッフらが登場し、同社の非売品グッズ（スタッフジャンパー、カレンダー等）を出品、計6万4000円を売上げた。なお、売上げ金は全額東京都障害者作業所連絡会に寄付された。

●㈱アトラス～「プリント倶楽部」&「卒業証書」紹介

「プリント倶楽部」と新作ビデオゲーム「卒業証書」のPR、デモンストレーションを行なった。「プリント倶楽部」は背景データの新作“ウィンターバージョン”を持ち込み、総合司会の相本久美子とのツーショット写真を取るなどのサービスを行なった。

●コナミ㈱～ときめきメモリアル・詩織と公人のトークライブ

同社のPS用ソフト「ときめきメモリアル」。このゲームをテーマにしたラジオ番組のパーソナリティー、金月まなみのトークショー、ミニコンサートを開催した。また、新作「ときめきメモリアル～対戦ぱずるだま」「ミッドナイトラン」「沙羅曼陀2」のPRも行なった。

●㈱エス・エヌ・ケイ ～「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」修羅か!羅刹か!大会

同社新作ソフト「サムライスピリッツ～斬紅郎無双剣」のPR、ゲーム大会を開催。ゲーム大会は同ゲームの特徴でもある“修羅”“羅刹”のチームに分かれ、4対4のチームバトルを行なった。勝者チームにはKOFマスコットやオリジナルCD（非売品）などのセット、敗者にはキャラクターポスターを贈呈した。

●㈱新声社 ～「松本梨香のゲーマーズナイト」公開録音

午後2時からは、TBSラジオ番組「松本梨香のゲーマーズナイト」（新声社・ゲーメスト誌提供）の公開録音が行なわれた。パーソナリティーの松本梨香は、「ストⅡ」シリーズの人気キャラ“春麗”のコスプレ姿で登場。一般参加者と「VF2」で対戦を行ない、勝者にはオリジナルテレカを贈呈。また同時に「コスプレ選手権」も開催。

●㈱タイトー ～MANZAI－Cの“お笑い&ゲームで遊ぼう!!”

「パズルボブル2」や同ゲームのクリスマス限定版「パズルボブル2X」、「逆鱗弾」、および同社発刊の会報誌「TILT」のPR、全国の同社ロケで開催中のキャンペーンの趣旨説明、報告を行なった。PRタイムに続いては、若手漫才師のMANZAI－Cが登場。ショートコントの後、「パズボブ2」を使用した対戦ゲーム大会を開催、勝者にはオリジナルテレカやぬいぐるみをプレゼントした。

●テレビCMを放映

山形県アミューズメント施設営業者協会

山形県アミューズメント施設営業者協会（小池徹会長）では、11月1日～23日の期間中、地元テレビ局にて「ゲームの日」告知のテレビCMを放映した。

また各会員店舗では、ポケットティッシュを配布、一部会員店舗ではゲーム機の無料プレイサービスも実施した。

●当日に新聞広告を掲載

栃木県アミューズメント施設営業者協会

栃木県アミューズメント施設営業者協会（入江昭造会長）は、栃木県アミューズメント防犯協力会との連名による「ゲームの日」告知広告を、地方紙「下野新聞」11月23日版に掲載した。

この広告には、会員各社・店舗の名前も掲載されており、協会を挙げてのイベントであることを強く印象づけた。

●ポケットティッシュを配布

千葉県アミューズメント施設営業者協会

千葉県アミューズメント施設営業者協会（中島豊彦会長）では、「ゲームの日」のデザインを施したポケットティッシュを作成。会員に購入してもらい、当日、会員各店舗で配布した。

ポケットティッシュの原価は、約10円。会員買い取り額は1個15円で、その差額約10万円は福祉施設団体への寄附金に充てることになっている。具体的な寄付先については、年明けに開催の同協会会合にて決定される。

●ポケットティッシュを配布

茨城県アミューズメント施設営業者協会

茨城県アミューズメント施設営業者協会（大野圭一会長）では、「ゲームの日」とプリントしたポケットティッシュを作成。協会員がそれぞれ購入し、各店舗で配布した。

会員購入による利益は約15万円。収益金は全額、茨城県社会福祉協議会・交通遺児福祉基金へ寄付され、大野会長には同協議会より感謝状が贈られた。なお、その模様は12月14日付の地方紙「茨城新聞」にも掲載された。

●1ヵ月早いクリスマスは「ゲームの日」・移動ゲームセンターサービスを実施

静岡県アミューズメント協会

静岡県アミューズメント協会（曽我栄蔵会長）では11月23日、「1ヵ月早いクリスマスはゲームの日」と題し、静岡市内の養護施設「静岡ホーム保育学園」への移動ゲームセンター慰問を実施した。

ホームに設置されたマシンは、「ファイナルラップ」を始め定置式乗物やボールプールなど様々。すべて会員各社の持ち寄りによるもので、午前10時～12時までの2時間と午後1時～2時までの1時間の2回、全てのマシンがフリープレイとなり、子供たちを大いに喜ばせた。

また、この日はSBS静岡放送の「ラジオまつり」でもあったため、同局とのタイアップイベントも実施。静岡アミューズメント協会加盟店のゲーム1000円無料券を、SBSラジオを通じてリスナーやラジオ局を訪れた人たちに配付し好評を集めた。

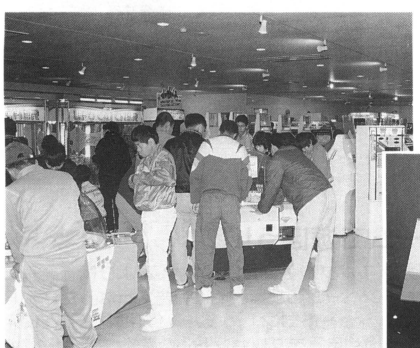
尚、静岡ホームでの模様はSBSラジオの番組の中でも生中継された。

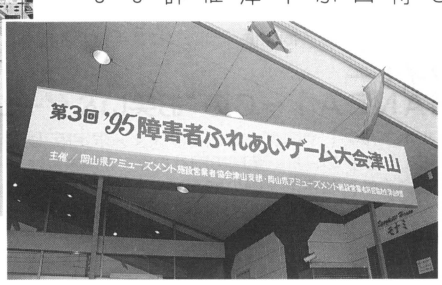
●「第3回95障害者ふれあいゲーム大会in津山」を開催

岡山県アミューズメント施設営業者協会

岡山県アミューズメント施設営業者協会（松田次雄会長）は、「ゲームの日」イベントと同協会が毎年開催する障害者イベントを同時開催。

11月14日、津山市内の福祉養護施設から園生ら約160名を津山市内の大型ロケ「VIVID SEGA」に招待し、「第3回95障害者ふれあいゲーム大会in津山」を開催した。（詳細本誌392・393頁参照）





●「がんばれ作業所inアミューズメント広島」を開催

広島県アミューズメント施設営業者協会

広島県アミューズメント施設営業者協会（平本将人会長長）が行なったイベントは、障害者を対象にしたゲーム大会。

「ゲームの日」前日の11月22日、共同作業所全国連絡協議会所属の県下10団体から、137名の障害者をセガ社の大型SCロケ「セガ・アルパーク」に招待し、「がんばれ作業所inアミューズメント広島」を開催した。（詳細本誌394頁参照）

●「ゲームの日」風船を配布

㈱アスモ

㈱アスモ（本社・大阪市、上田芳弘社長）では、同社が経営する「フェイゴ」（大阪市）、「インヴァネス」（大阪市）、「アルゴ」（神戸市）など、大阪府・兵庫県の9店舗で風船の配布を行なった。

用意された風船は、各店約200～300個、「パスカ」（大阪市）では約3000個。それぞれの店名や「ゲームの日」のロゴがプリントされた風船は店頭で配布され、風船を片手にクレーンゲームなどを楽しむ親子連れ客の姿が多く見られた。

また「フェイゴ」では、子供客に限り景品のプレゼントも実施。思わぬプレゼントに笑顔で応える子供達の姿は、ゲーム業界の明るい未来を感じさせるものだった。

●一部ゲーム機を無料開放

㈱沖縄ベンダーズ

㈱沖縄ベンダーズ（本社・沖縄県浦添市、仲順利治社長）の直営ロケ「アミューズメントイーグル」では、当日に風船やメダルを無料配付。またその他にも、親子客に「スーパーD3ボス」の無料開放を実施した。店頭・店内ではスタッフが笑顔で対応。アットホームな雰囲気を演出することで、来店者との親睦を一段と深めたようだ。

同店の奥清二店長は、「子供たちが風船を手に大喜びで走り回る姿は、見ていてとても微笑ましいですね。今日は来店者の笑顔がいつもよりも多く拝見できたようです。こういったイベントにより、アミューズメント業界の社会的レベルの高さをもっと知って頂けるよう、全国的規模な展開を推進するべきです」とコメント。

因みに当日の来客数は、普段の来客数を約12～20％上回る結果となった。

●「あなたが知ってる11or23」キャンペーンを実施

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、中山隼雄社長）では、「ゲームの日」イベントとして全国200の直営店舗にて、「あなたが知ってる11or23」キャンペーンを実施した。

これは「ゲームの日」である11月23日に引っ掛けたキャンペーンで、「11」「23」に因んだものや因んだこと（例えば、『誕生日が11日若しくは23日である』『カップルの身長差が11cm若しくは23cmである』など）の証明写真を11月1日～22日の期間中に各店にエントリー、23日に各賞を発表し、賞品を進呈するというもの。参加者には、特典として「UFOキャッチャー」を1プレイ無料でサービス。

全国の店舗には多数の応募が寄せられ、各店舗ごとに各賞を決定、特製フォトスタンドなどの賞品が進呈された。

●「親子対決無料サービス」を実施

㈱シグマ

㈱シグマ（本社・東京、真鍋勝紀社長）は、同社直営店舗「ゲームファンタジア」及び姉妹店の68店舗において「親子対決無料」サービスを実施。

これは親子での来店者に、子供に有利なゲームと親に有利なゲームをそれぞれ一機種ずつ選んでもらい、計2機種を無料で楽しんでもらうというもの。当日は各店舗で、即席の「親子ゲーマー」の姿が見受けられた。

またこのイベントや「ゲームの日」の告知、企業PRを兼ねた全面広告を、日刊紙「スポーツニッポン」11月22日版に掲載。ゲーム業界からの広告掲載は珍しいということもあり、反響を呼んだようだ。

「ゲームの日」当日は、広告の効果もあってか来店者は幅広い層のものとなり、各店舗平均で普段に比べ約2割の来店者数アップとなった。

●ジャンケン大会を実施、クジ付き風船を配布

㈱スイングアカオ

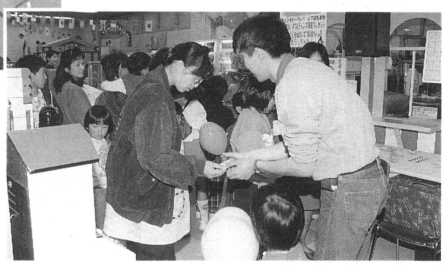
㈱スイングアカオ（本社・福井県三方町、赤尾龍一社長）では11月23日、自社直営ロケに於いて数々のイベントを開催した。

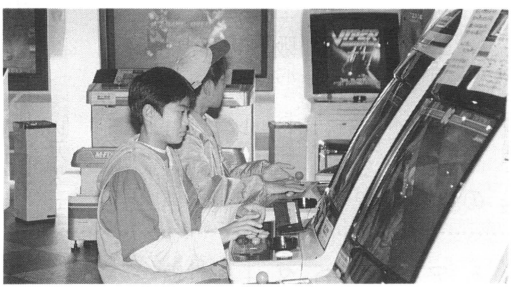
福井県春江町のSCロケ「ファンタジーランドアミ店」では、ジャンケンゲーム大会を開催。午前11時、午後1、3、5時の計4回、スタッフとジャンケンをして勝った子供たちにメダル25枚をプレゼント。負けた子供たちにも粗品を用意した。

また当日は定置式乗物を10円で開放、ファミリー客を中心に好評を得た。

福井市にあるロケ「ファンタジーランドピア店」では、一日4回、毎回50名にくじ付き風船の引換えクーポン券を発行した。各回、クーポン券提示者に風船をプレゼントするとともに、風船に付いているクジで抽選、乗物券やメダル、人形、小物などが当たるWチャンスを実施した。

各々のロケのイベントは独自のアイデアで企画・開催され、派手さはないものの、手作りの温もりが感じられ、実に好感の持てるものとなっていた。





●1プレイ無料サービスを実施

㈱ゼムス

「ゲームの日」アンケート回収率日本一を目指す、㈱ゼムス（本社・高松市、神原研志社長）では、同社が運営する県内の11店舗にてアンケート回答者全員に当たり付きの菓子類を進呈、1ゲームフリープレイサービスを行なった。また各店舗アンケート回収率を上げるための効果的な店内放送マニュアルを作成、実行するなど、地方ロケならではの心のこもった接客ぶりを展開した。

同社ロケのひとつ、大川郡志度町の「ネバーランド」内ロケ矢野順次店長は、「イベントのお陰でいつもとは違った客層の人々が訪れ、新たな客との親睦が広まった。とても嬉しく感じている」と語った。

因みに同店は、同社11店舗の中でも一番のアンケート回収率を挙げた。

●特製お客様写真入りカレンダーを作成

㈱タック

㈱タック（本社・神戸市、大坪信雄社長）では、同社の運営する「あそびの広場 ジャスコ岡山店」にて11月1日～26日のイベント期間中、来店者に「特製写真入りカレンダー」を無料で進呈した。このカレンダーは同店・村上五雄店長が自ら立案、パソコンで作成したもので、来店した子供、両親共々大喜びの企画だった。

またカレンダー作成に使用した写真を利用して、「キッズ・カード」を作成。これにはラッキーナンバーが記載されており、お店の日替わりラッキーナンバーと同じであれば「お楽しみサービス」として景品がプレゼントされるというもの。村上五雄店長は、「このロケは新製品の回転率が低いため、他店には見られない独自のアイデアを展開する必要がある。今後は子供達へのお誕生日カード郵送企画もあります」とコメントした。

●「マークシートジャンケンズ」キャンペーンを実施

㈱ナムコ

㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）では、小学生からファミリー層までフルターゲットにしたイベント「マークシートジャンケンズ」を全国ロケにて実施した。

このイベントは、まず来店者が7回戦分のジャンケンの「手」をマークシートに登録（23日）、その後12月7日から7日間、ナムコ側の手を発表、7回戦を勝ち抜いた参加者全員に約2000円相当のプレゼントをするというもの。勝ち残った参加者達は店内に掲示される。

全国直営ロケ380店舗にて実施されたこのイベント。誰でも簡単に出来る上、数日間に亘って楽しめるイベントということもあり、子供やそのお母さん達のファミリー層の来店が目立ち、全国での総参加者数は約3万人にも上った。

●福祉施設から園生を招待、ロケ全館を無料開放

中央産業㈱

中央産業㈱（本社・名古屋市、位田宗一社長）は11月22日、名古屋市内のロードサイドロケ「アミューズメントパークアリス」にて、周辺地域の共同作業所11団体から身障者175名を招いての、フリーゲームイベントを開催した。

当日は午前10時から午後2時まで全館貸切りとし、位田社長の開会の挨拶を皮切りにイベントがスタート。参加者は一斉にお目当てのゲームへと向かい、スタッフも徹夜で作業に追われた疲れも見せず元気に応対され、会場は終始賑やかな雰囲気で包まれた。

「一会社単位としては今回初めてこうした催しを開催したわけですが、各景品メーカーさんのお力添えもあり、無事開催することができました。明るく元気なみなさんにお会いして、我々も認識を改める思いです。また、スタッフも徹夜作業の疲れも見せず頑張ってくれ、大変嬉しく感じます」（位田社長）。

また同日のイベントは地元のテレビにも大きく取り上げられ、ゲームを楽しむ参加者の表情などが放映された。

イベントは午後12時30分に終了。参加者は、同社が用意した手土産と満足を手に、各々帰路についた。

●ゲーム大会、講演会を開催

日本ユニカ㈱

日本ユニカ㈱（本社・東京、篠岡信雄社長）は山口県郡山市のSCロケ「アミューズメントパーク宝島山口郡山店」にて3部構成のイベント開催した。

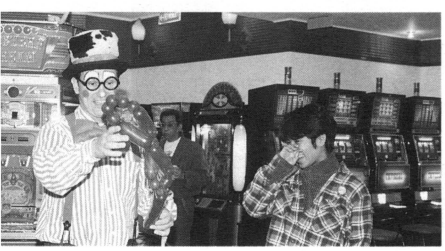
まずは午前11時よりゲーム大会。これは「バーチャファイター2」「パズルボブル2」「逆鱗弾」の3機種を使い、参加者が全機種に挑戦しその総得点（クリア面数）を競い合うというもの。約30人が参加し、優勝者には記念楯が贈られた。

続いて午後2時からは宝探しイベント。クロスワードパズルが記された用紙が参加希望者に配付され、参加者はそのパズルを解くとともにSCの何処かに貼られた3つの文字を探し出しキーワードを完成させる。このイベントには約50組の親子が参加し、3つの文字を見つけようと子供たちがあちらこちらを駆け回った。

更に午後4時30分からはSC内の多目的ホールにて、「ゲームの未来とマルチメディア」と題した講演を開催。元㈱東亜プラン、現㈱ケイブのゲーム開発スタッフ・岡野正明氏を講師に招き、「ゲームの未来像は？」などのインタビュアーの質問に答えていく形式で約1時間に亘り開催された。

●ロケをオープン、「ゲームの日」イベントと合わせスペシャルイベントを開催

㈱マタハリー



11月23日ゲームの日、㈱マタハリー（本社・神奈川県、山中秀晃社長）では、神奈川県横浜市綱島に複合アミューズメント施設「PIA」をオープンした。

同施設はB1・1Fのパチンコ施設「PIA」、2Fのアミューズメント施設「PIA」の2つの「PIA」を中心に構成されている。

当日は同施設のグランドオープンセレモニーに加え、ゲームの日スペシャルイベントが開催され賑わいを見せた。主なイベントは以下の通り。

○ビデオゲーム全台フリープレー○プライズゲーム全台取り放題○メダルゲーム体験チケット配付○ジャグラーなどのストリートパフォーマンス○ネイルアート実習○ワンマンバンドコンサート○似顔絵描き○ガラス細工工房など。

（詳細本誌43、45頁参照）

●福祉施設から園生らを招待

㈱ユウアンドユウ

㈱ユウアンドユウ（本社・三重県玉城町、松本静雄社長）は、ゲームの日に因んだイベントを11月21、23、24の3日間に亘り開催した。

初日にあたる21日は、近くの社会福祉法人・三重済美学院の生徒32名を招いて、フリープレイゲームを提供した。10時の開始と同時に院生はお気に入りのゲームへと足を向け、普段遊ぶことの少ない業務用ゲームを思う存分楽しんだ。開始から終わりまで、ずっとスポーツフィッシングを楽しむ子や、エアーホッケーに一喜一憂する生徒たちなど表情は様々。概ね男性は動きのあるもの、女性はもっぱらクレーンを中心としたプライズゲームに熱中していたようだ。

同社はこうした福祉に関連したイベントを今までにも開催しており、蓄積された運営ノウハウとスタッフの応対の良さは抜群、参加者の付添である先生諸氏からも称賛の声があがっていた。

特別連載企画

アジアの挑戦

韓国

広くアジアへと視点を向け、その国々のゲーム業界の現状を探る今シリーズも第3回目を迎えた。今回スポットを当てるのは韓国。

韓国は日本と同様、国土が狭く資源が少ないため、貿易立国としての道を歩んでいる国である。面積は9万8000㎢だから、ちょうど北海道と四国を合わせたほどの広さだ。人口は約4406万人。通貨はウォン（100ウォン＝約13・5円<95年12月現在>）である。

しかし、アジアで近しい隣国でありながら、我々はあまりに韓国のことを知らないでいる。なるほど、キムチやハングル、チマ・チョゴリなら誰もが知っている。でも韓国ゲーム産業の実際はとなると果たしてどうだろう。ロケーションの在り方はどうなのか、メーカーは何を想い何を開発しているのか、そして気になるコピー問題の実態は？。現地に赴き取材した。

韓国ロケーション事情

～韓国には性質の異なる2タイプのロケが混在する～

地下鉄江南駅のそばにあるロケーション。100坪以上ある大型店舗だ。ビデオゲームが大半を占めるが、カーニバル機やプライズ機も多少置いてある。機種構成は日本ほどバラエティーではない

ビデオゲーム筐体のほとんどが韓国製。コクピット筐体はさすがに日本メーカー純製のものを使っているが、それでも一部韓国製の筐体も見受けられる

ソウルの冬は寒く厳しい。取材に訪れた12月初旬で昼間の気温がマイナス5度前後であった。1月や2月にもなるとマイナス15度を下回ることさえあるという。厚手のコートでも羽織らなくては寒くて街を歩くこともできない。

東京23区とほぼ同じ広さのこのソウルには、韓国の総人口の約四分の一である1100万人が集まっている。市の中心部には高層ビルが建ち並び、繁華街にはお洒落な店が軒を並べるなど見た目は東京や大阪と何ら変わりない。ただ一つ異なるのは、看板や表示版などほとんど見える殆どの文字がハングルであるということだ。同じアジアでも中国や台湾でのそれは漢字であるため、そこに何が記されているかは何となく推察できるのだが、ことハングルとなると全くお手上げになってしまう。

それでは本題に入ろう。まず韓国の場合、ロケーションは青少年向けと成人向けの2つに大別される。前者は日本のロケとほぼ同じような施設内容だが、後者はやや特殊な内容となっている。はっきり言えばギャンブルだ。基本的に韓国ではギャンブルが禁止されており、従って後者は違法営業ということになる。両者を店舗数で比較すれば韓国全体で前者が約1万3000軒、後者が1000軒未満となっており圧倒的に前者の方が多い。軒数が多く、また日本のロケとほぼ同じような施設内容ということなので、本稿では青少年向けロケを中心に話を進めていくことにする。もちろん成人向けロケについても後ほど少し触れてみる。

ではロケの概要を見ていこう。まず店舗数だが、韓国全体での総数は今述べた通り1万3000軒である。2～3年前までは1万6000軒ほどあったが、徐々に減ってきている。これは日本と同じく小規模のロケが淘汰されたためであり、規模の比較的大きいロケは逆に増えているということだ。尚、現在のソウルに限っての店舗数は1700～1800軒となっている。

クラス別に分けてみると、①設置ゲーム機50～100台、1日の平均売上げ50万ウォン以上のAクラス店舗が全体の約20%、②設置ゲーム機30～50台、1日の平均売上げ10万ウォン以上のBクラス店舗が約60%、③設置ゲーム機30台以下、1日の平均売上げ10万ウォン以下のCクラス店舗が約20%となっている。また、面積が100坪以上あるスペシャルクラスの店舗は全体の5%程になる。

しかし韓国の場合、実はロケの最大面積が法律で制限されており、現在のところ55坪以上での営業はできないことになっている。従ってスペシャルクラスのロケは違法営業となる。しかし、今年の3月にもその制限撤廃案が国会を通過するのではないかとも言われており、早くその実現が待たれる所である。ちなみに、現在に至るまでには幾つかの段階を経ているので簡単に述べておく。まず最初の段階では8坪以上の店舗が営業できなかったのだが、85年頃にようやく12坪までが認められ、現在の55坪になったのは90年代に入ってからのことである。

◆

◆

では韓国のロケーションは実際どんな風なのであろうか。日本との違いはあるのだろうか。そこら辺を見ていきたい。

まず設置機種であるが、これはビデオゲームが主体である。基板ものが中心だが、コクピットやアップライトタイプも少なくない。少し大きなロケになればカーニバルゲームやクレーンゲームもわずかながら置いてある。ただメダルゲームは一切ない。またリデンプションゲームもない。

ゲーム機の殆どが日本製。最新機種もあるが少し古い製品も結構あり、全体としての印象は数カ月～2、3年ほど前の日本のロケといった所か。欧米の製品や地元メーカーの製品は殆どない。ただ、筐体だけは韓国製のものが大半を占める。こちらには筐体製造業者が多数あり、専門の協会も組織されている。ただし、製品の質についてはようやく日本のそれに追いついきつつあるといった状況で、小さなロケでは未だに木製の筐体も多く設置されている。

プレイ料金は標準で100ウォン。最新機種や大型筐体ものになると200～500ウォンにまで跳ね上がる。例えばバーチャファイター2や鉄拳2などは200～300ウォン。デイトナUSAやリッジレーサー2になると300～500ウォンになる。

客層は学生客が中心で、ネクタイ姿のサラリーマンは殆ど見かけられない。また韓国には徴兵制度があり、満18歳以上の男子は30カ月間の軍隊生活を送ることが義務づけられている。これらにより客の平均年齢は日本に比べ幾分低くなっている。ミョンドン〈明洞〉、アックジョンドン〈狎鴎亭洞〉、チョンノ〈鍾路〉などソウルを代表する大きな繁華街にロケが少ないのもこのためだ。賃料が高い上に、客単価の高い層があまり得られないとあっては繁華街で営業を続けていくのも苦しいであろう。そのため、大学近辺や家賃の比較的安い場所にロケが集中する傾向にある。

また、営業時間が午後9時までと規制されていることもあり、営業時間は日本に比べ相対的に短い。入居しているビルの事情により、午後6時頃にシャッターを降ろすなどといった所も少なくない。

◆　◆

次に、成人向けのロケーションについて少し触れてみたい。まず、前述したように韓国ではギャンブルが禁止されている。競馬、競輪、競艇類の施設は一切ない。唯一認められているのはホテル内で営業されるスロットマシンのみである。もっともこれは、外国人向けの施設であり韓国国民はこれを利用できない（営業成績が悪かったためその規制はもはや済し崩し状態。現在は90%以上が内国民により遊ばれている）。そのため韓国では、飲み屋のテーブルや事務所の机の上など何処ででも、頭数と時間さえあれば賭けポーカーや花札が楽しまれているようである。街を歩いているだけで、そうした姿をそこここに見ることができる。

また日本には何処にでもあり気軽に楽しむことのできるパチンコがあるが、このパチンコ店は韓国にも以前はあった。しかし数年前に管轄が保健社会部から警察庁に移ってからは、設置台数に対する規制が変わったため（初めは「100台以上」であったが、後に「40台以下」となった）、営業成績が悪化、店舗数が激減していった。そして2年毎（後に3年毎）に更新していく営業許可期間が過ぎたため、現在は何処も営業されていない。もしあったとすればそれは違法営業だ。

こうしたギャンブルができないという社会環境を背景に、成人向けロケは社会の裏側で息づいている。本来、ロケが青少年向けと成人向けの2つに区別されているのは、例えば暴力要素の極端に強いゲームや青少年の健全育成にそぐわないと思われるゲームなどを、特定の店舗にしか設置できないようにするための措置であった。

しかし既に述べたように、韓国のプレイヤー層の平均年齢は低い。従って、成人向けロケの営業成績は青少年向けロケに比べ当然低くなる。その為、その打開策として取り入れられたのがギャンブル機の導入である。それまで大きく開かれていた窓にはブラインドが掛けられるようになり、現在ではシャッターを降ろして固定客のみで営業しているといった具合である。一元の客は殆ど入れないため取材することはできなかったが、それをよく知る人の話では、店舗の中ではポーカーゲームの得点に応じて換金がなされたり、ゲーム機から直接硬貨が払い出されたりしているようである。

～韓国オペレーター御用達、何でも揃う清渓川～

さて話は少し変わるが、ソウルの中心部やや東側に東大門市場と呼ばれる大規模な市場がある。ここには大小約20の各種市場が集まっているのだが、その西側一画に清渓川（チョンゲチョン）という場所があり、その中に電化製品・部品を取り扱う小売店が集積し

た大林商街なる商店街がある。

通りを歩いてみると、およそ近代的という言葉とは全く逆の位置にあるような古めかしい小規模店がずらりと並んでおり、電工機材や部品が置かれた店々が並ぶその雰囲気はまるで寂れた修理工場街である。

実は、その商店街の一画のこれまた古めかしい建物の中に、1フロア丸ごと業務用ゲーム機関連の店で埋め尽くされた小規模店街がある。奥に長いそのフロアには3本の通路があり、それぞれの通路に面して1坪から大きくても5坪ほどの小さな店々がびっしりと並んでいる。軒数にすれば約200店舗ほどになろうか。ここには基板から筐体、コンパネや各種部品など必要なものは全て揃っており、韓国のオペレーターは必要とあればここでその品々を購入するのである。

その内の一軒に入ってみた。2坪もなさそうな狭い店内である。事務机とテーブル、客用の長イスと丸イス、そして電話一本があり、店主の座った机の横の棚には裸のままの基板が20枚程無造作に立てかけられている。テーブルの上にはモニターが1台置いてあり、それには基板が繋がりゲーム内容が確かめられるようになっている。

別所に倉庫を持っている風でもなく、客の欲する基板が無い場合は同じフロア内の馴染みの店主から調達するなどして賄っているようだ。これら商店の仕入れ方法は、例えば日本製品の場合だと、バイヤーが大量に仕入れた品物を共同入札で競り落とし購入しているとのことである。

店主に最近の状況などを伺った。

「基板ものは最近低下しつつあるのが現状です。ライフも段々と短くなってきています。（モニターに繋いであった某日本メーカーの基板を指して）これなんかも最初は190万ウォンで捌けたが今では30万ウォンがやっとです。これからは大型機械ものの方に向かっていくでしょう。日本の流れに応じていくより仕方がないのです」。

以前はこの商店街で堂々とコピー製品が置かれていたと聞いていた。

「今は何処とも置いてないでしょう。日本側が訴訟を起こしたりするので取締りも厳しくなってきていますし、コピー製品はもう出回っていません」。

このコピー問題については後述する。

清渓川にあるゲーム関連製品一切を取り扱う商店街。基板、筐体、大型ゲーム機から、コンパネ、ボタン、ハーネスなど小物類まで全て揃っている。狭い通路にもおかまいなしに商品が並べられている

韓国メーカーの実際、コピー問題の実態

～成るか汚名返上、果たしてコピーはなくなったのか～

では次に、韓国のゲームメーカー関連について見ていこう。まずその元締めとなるメーカー団体であるが、これは㈳韓国映像娯楽物製作者協会（KAMMA）といい、ゲーム産業に対する重要性と付加価値性の認識を深めるべく94年3月に設立認可された団体である。昨年12月16日～19日には韓国初の大規模ゲーム機器展「ゲーム機器とソフトウェア展示会」（アミューズワールド95）を主催した（265頁参照）。

ちなみに申し上げておくと、韓国のゲーム関連団体は全部で4つある。オペレーター団体である㈳韓国COMPUTER GAME産業中央会（元の社韓国遊技場業者協会中央会）、筐体メーカー団体である電気電子遊機産業協会、コンシューマ関連の団体である電子映像文化協会、そしてKAMMAである。

さてKAMMAであるが、現在の会員数は全部で69社。その全社が作りだしているゲーム機の60%が業務用製品で、残りの40%がパソコン等の家庭用ゲーム向けソフトとなっている。それらで作られている製品は全てソフト（基板等）でありハード機器はない。

主要なメーカー名を列挙すると、〝UNICO〟〝DOOYONG〟〝COMAD〟〝DENIAM〟などとなる。あまり馴染みのない名前ばかりである。勿論、国内販売だけでなく海外輸出も

行なっているとのことだが、香港、台湾、中国、ヨーロッパなどが中心であり、日本には殆ど入ってきていない。

最近、韓国メーカーのゲーム機で記憶にあるものと言えば、㈱エス・エヌ・ケイのネオジオ用としてＶＩＣＣＯＭ社が開発した「ファイトフィーバー」という対戦格闘ゲームくらいなものか。

ただ、韓国のロケに於いては本国メーカー製品を少しばかり見ることができる。例えばこんなものがあった。その製品はヘッドホンを装着してプレイするアップライトタイプの２人用ビデオゲームで、ヘッドホンから流れてくる音楽を聞き、その曲名などを画面に表示された幾つかの題名の中から当てるというものである。何処かで聞いたことのあるような製品内容だ。

現在の状況をＫＡＭＭＡ・金正律会長は次のように語る。

「国内に占める韓国メーカー製品の割合は約10％にしか過ぎません。やはり日本には技術面でまだまだ追いついていないというのが現状です。これからも日本や米国のゲーム機が韓国を席巻していくことになるでしょう。日本では３次元のゲーム機が主流になっていますが、こちらではその技術がまだまだなため、今後は２次元映像のゲーム機で面白いものを作って発展させていくしかないでしょう」。

㈳韓国映像娯楽物製作者協会

金 正律 会長

このように、韓国のゲームメーカーはまだまだ発展途上にあるというのが現状だ。日本などゲーム先進国に当該メーカーが本格的に足を踏み入れるのは、まだ遠い先の話のようである。

◆　◆

それでは次に、気になるコピー問題の方に話を進めてみたい。

韓国は台湾と同様、何の躊躇もなく他国メーカーが苦心して作った製品を無断複製し、その蜜のみを味わうという悪漢卑劣な行為が未だ大手を振って歩いている国なのだというのがごく一般的な見方であるだろう。

しかし、前出店主の「コピー製品はもう出回っていません」という言葉にもあるように、色々と話を聞いてみるとどうやら本当にコピー製品は殆どないというのが現状のようである。ＫＡＭＭＡ・金会長はハッキリ「ない」と答えるし、またオペレーター協会の金賢守事務総長も同様の意見を述べた。

韓国のオペレーターの手に渡る基板等ゲーム機器は、当業界を管轄する文化体育部から審査権を委嘱されたオペレーター協会を一旦通らなくてはならない。協会ではそれら製品がコピーであるかどうか、或いはその内容が青少年の健全育成に悪影響を及ぼすものでないかどうかといったことが審査される。その審査をパスした製品にはそれを証明する小さなシールが貼られる。すなわち、そのシールが貼ってあるか否かが、その製品の正規性を決める最大の目安になると言ってよい。

また、そうしたことが遵守されているかどうかを国の４つの機関～著作権審議委員会、コンピュータ調整審議委員会、知的所有権保護委員会、文化体育部映像音響課～が目を光らせ監視と取締りに精を出している。

もし、ロケにそのシールの貼られていないゲーム機があってそれを見つけられると営業停止命令を受け、かつ３００万～２０００万ウォンの罰金が課せられる。更にそれが２回目ともなると、もはや営業許可は剥奪される。勿論、たとえ１回目であってもシールの貼ってないゲーム機が多数に及んだ場合には検察庁に告発され、刑事処分に処せられることもありうる。

こうした絞り機がセットされているため、韓国のオペレーターは迂闊にはコピー製品に手を出すことができない。こうして見ると、前出店主の言った「コピー製品はもう出回っていません」という言葉も、非常に現実味を帯びて響いてくる。

ＫＡＭＭＡ・金会長は、

「コピー製品が出回っていると貿易上何かと規制を受けることになります。また、オペレーターのコピー製品に対する購買欲も今は全くありません。今後コピーはやらないし、勿論コピー追放も続けていきます」

と述べ、更に、

「日本の方々には韓国に対する認識を改めて頂きたいと思います。心配はご無用です。これからは、両国協会がゲーム産業発展のため共に手を携え、イベントを開催していくなどして互いに協力していこうではないですか」

と、エールの交換を所望した。

尚、前述したオペレーター協会が行なっている基板のプログラム審査であるが、実質的には学者や関連機関者など12名で構成された審議委員会により執り行なわれている。

日本では知的所有権の遵守や裸体映像等の規制は自浄行為としてＪＡＭＭＡが行なっている。これは、そうした行為は本来メーカー団体が行なうものだという認識に立っているからだ。韓

国でも現在、ＫＡＭＡＡがオペレーター協会にあるこの審議権のメーカー団体への移譲につき働きかけている。

～大財閥のロケ進出により　どう変わるのか～

では最後に、今後の展望について少し述べ本稿をまとめたい。まずロケーションであるが、実は今年度中にも韓国を代表する大メーカーがいよいよロケーション経営に参入を果たすようである。三星〈ＳＡＭＳＵＮＧ〉、現代〈ＨＹＵＮＤＡＩ〉、大宇〈ＤＡＥＷＯＯ〉、金星〈ＬＧ〉といったそうそうたるメンバーが、豊富な資金力に物を言わせ繁華街の真ん中にドカンドカンとロケを作ろうというのである。

これにより近辺の小さなロケは駆逐されてしまう可能性さえ出てきた。韓国のオペレーターは戦々恐々たる思いでいるようだ。これに抗う術はないのだろうか。オペレーター協会の金賢守事務総長に伺ってみた。

「現在は基板タイプのビデオゲームが主流ですが、これからは大型ゲーム機の比重が今よりも高くなっていくでしょう。そこで現在考えているのが、日本メーカーへの次のお願いです。それはこうした大型ゲーム機を輸出して頂く際に、完成品としてではなく部品部品のままで輸出して貰えないかということです。そうすれば組み立て料が浮く分、オペレーターも安く手に入れることができますし、また次のようなメリットも生まれてきます。つまり、（コピー業者に）今までに代わる新しい仕事ができることによりコピーそのものの追放にも繋がりますし、ひいては日本メーカーも安心して製品の輸出を行なえるような環境ができあがるわけです」。

食い扶持さえあれば、元々のコピー業者も取締りが厳しくなってきている現状の中で、何も危険を犯してまでコピー製品を作る必要はないのだという考え方である。今後、この考えをＪＡＭＭＡに対し要請していきたいとのことであった。

以上がざっと見渡した韓国ＡＭ業界の現状である。メーカー単位で見ればまだまだ日本のそれに及ぶ所ではないが、ロケーションに於いてはかなりの、と言っていいほど成熟してきている。ただ、客の平均年齢が低く偏っていることが今後ロケの市場規模を拡大させていくに当たってはネックとなるだろう。

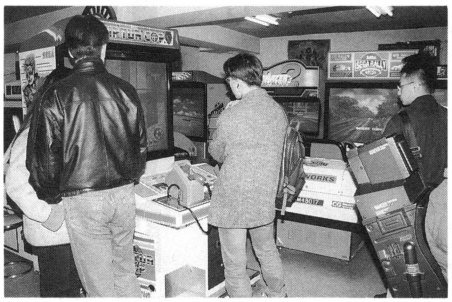
日本ではクレーンブームを契機に大きく客層の幅を拡げ市場規模を拡大させていったが、このダイナモの役目を果たしたクレーン機もここ韓国に於いては効果が薄い。景品に煙草が用いられていた頃は客もプレイしたようだが、取締りが厳しくなりヌイグルミなど健全な景品に取って代わった現在は、たとえクレーン機が店頭に置かれてあっても殆ど誰も見向きもしない。

今後は如何に客層を広げていくかが課題である。ＫＡＭＭＡが先日開催したゲーム機器展には業者のみならず一般客も入場できる形で開催されたが、これも客層を広げていくための一つの方法であった。大手メーカーがロケ進出を果たせば今後どうなっていくかはまだ判らないが、その動向は注目するに値すると言ってもよいだろう。

（Ｈ・Ｔ）

店頭に揚げられた看板。中央にある３つの文字がゲームセンターをハングルで表わしたもの。漢字に直すと「娯楽室」である

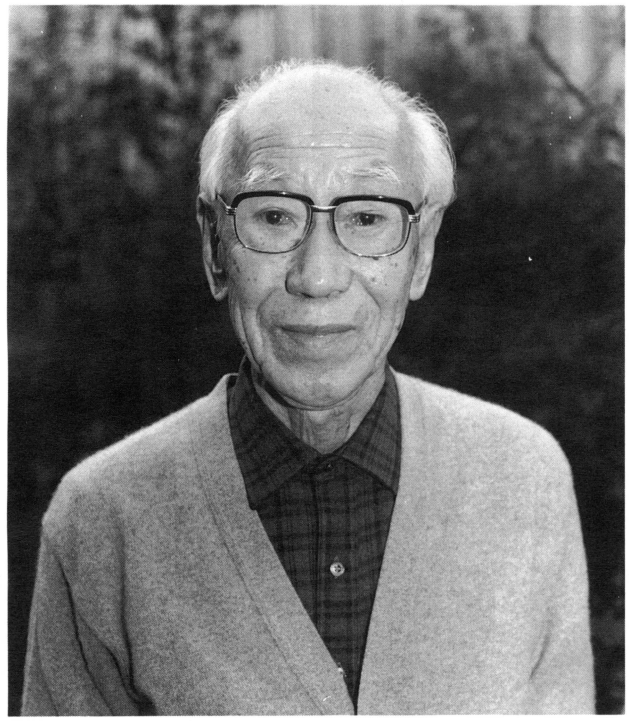
学生の多い繁華街・鍾路にあるロケーション。ここでもビデオゲームを主体にした機種構成になっている。対戦格闘ゲームやガンゲームなど、人気機種は日本と変わりない



㈱韓国COMPUTER GAME
産業中央会
金　賢守　事務総長

Memorie for old machine ③ 懐かしのマシン

独創的な数々のマシンを生み出した「関西精機製作所」



古川謙三・関西精機製作所元会長。1916年生まれ。京都出身

昭和30年に設立された関西精機製作所は、アミューズメント業界にとって貴重な財産といえるメーカーだった。ドライブゲームの原点といえる「ミニドライブ」、世界初の映像を使った本格的なドライブシミュレーションゲーム「インディ５００」、こちらも世界初のゲームマシンにホログラフを採用した「ガンスモーク」、そして「レッドガン」「マリーンガン」「トップシューター」といったガンゲームのブームを支えた機種群を発売。時期尚早のため市場には出なかったが、カラー画面のテレビゲームやカラオケなどをいち早く開発し、ビデオゲーム全盛になっても良質のアーケードゲームを手堅く作り続けた。

二代目社長が故人になったのを機に工場を閉鎖、現在はロケーション管理の会社を残すのみだが、エレメカ時代から数々のヒットマシンを生み出した同社をいまだ記憶する業界人は多いと思う。

元会長の古川謙三氏は今年８０歳。夫人と住む京都・今出川近くの自宅には庭の一角に小さな工房を設けている。

「趣味がてらに小型のファンハウスを作るつもりなんですが、いつ完成するんでしょうかねぇ」と苦笑する同氏にインタビューをお願いした。先駆者的な発想から次々と具現化されたアーケードマシン群、それはアミューズメント業界が歩んできた歴史でもある。

Text by Nobuko Kobayasi

●古川謙三氏インタビュー

小さい頃からメカニカルなものには興味がありましたねぇ。学生時代に１つのレンズで立体写真が撮れるカメラを考えて、「特許を取ろう」と思ったんです。でも取り方もわからないし、そうこうするうちにライカだったかコンタックスだったか、メーカーから私の考えたものと同じような品が発売されたのを知って諦めました。

大学の専攻は経済だったし、島津製作所と村田製作所という京都の製作会社を遍歴しましたけど、技術部門ではなかったので機械類は触ったこともありませんでした。縁あって著名な発明家の方に設計図を見せて戴く機会があり、初めて「こうやって作るのか」と感心したことを覚えています。

まだ日本娯楽機とかセガの前身の日本娯楽物産とかメーカーも数えるほどしかなかった昭和30年、阪急百貨店の屋上をやっている知人から頼まれて

ステレオトーキーの製作現場となった古川氏自宅。この場所から関西精機がスタートした

「ステレオトーキー」を作ったのは私が43歳の時でした。

「ステレオ」とは当時の「ステレオ写真（立体写真）」のことで、それまでお金を入れたらパッパッと画面が替わる簡単な機械はありましたが、私が考えたのは絵と音が一緒になったもの。

先ほど言ったように立体写真は若い時から興味があったせいか是非したい分野でした。当時、凸版印刷から「白雪姫」「三匹の子豚」などの美しい絵本が出ていましたが、同時にその舞台を立体写真で撮ったフィルムも発売されていたのです。

最初、このフィルムを使い、レコードでナレーションや音楽を入れました。その後、次々に自作のものを加えていきました。

音の方はまだテープレコーダーがなかった時代だったので、コインが入ると本体内部のレコードのマイクロスイッチが入り、画面の動きに合わせて流れるようにしました。

同志社の高商（旧制）時代に一緒だった島村典夫君をひっぱってきて童話のシナリオや録音を担当して貰い、筐体のデザインは京都美大（現・京都芸大）の先生に頼みました。それをきっかけに先生の教え子達が申し送りで来てくれるようになりました。

完成したステレオトーキーは非常に好評でした。出荷時は作業場にした自宅の四畳半に商品が収まりきらず、庭にまでずらりと並べたもんです。北海道や名古屋からも注文が舞い込み、外国の観光写真を公開するのに良いというので羽田空港からも大口の注文がありました。

これを機に関西精機製作所を旗揚げしましたが、新しく入った社員の初仕事はダイヤモンド針でレコード盤のカッティング。盤を作るのも、何もかも一からのスタートでした。ステレオトーキーはその頃としては数千台の大ヒットになり、後日「ビューボックス」という名で何機種も出しました。

その頃は一機種出せば4、5年は注文があるというのんきな時代。干支と誕生月でカードを出す「自動うらない機」や旅館やヘルスセンター向けの「あんまいす」、「キップ販売機」などを作っているうちに徐々に所帯も大きくなりました。

エレメカ時代のドライブゲームで最も画期的な作品は「インディ500」でしょう。これは自分が車を運転した時、道路や相手の車がどのように動いて見えるかを考えて作りました。スクリーンに映る道は自分の車のスピードに応じて動きます。同方向に走る相手の車は、自分の車との差に応じて前後に動きます。この考え方はその後のビデオを使ったドライブゲームにも受け継がれています。

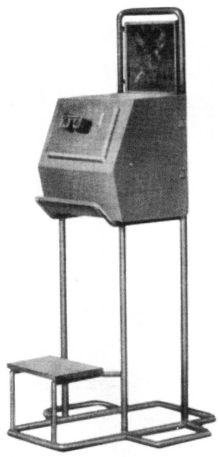
「インディ500」は国内でヒットした他、当時あまり出ていなかった海外へも製品の3分の1程度は出しました。

ドライブゲームは映画式の「ザ・ドライバー」というのもありましたね。16ミリで撮った映像をスクリーンに映し、そこを車が走るのですが、ジグザグ道でハンドルをうまく切らないとぶつかってしまう。インベーダーゲームの大ヒットした3、4年後で、ビデオゲームがそろそろ主流になりつつあった頃ですが、島村君に苦労して撮ってきて貰った実写が良かったのか、これはこれでそこそこ売れました。

時代は少し戻りますが、「プレイトロン」というビデオゲームを作ったこともあるんですよ（笑）。デジタルがない時代なのでアナログ方式なんですが、クジゴンという鯨が変色する魚を追いかけて食べるゲーム。他のメーカーがピンポンやテニスといったモノクロのテレビゲームなのに、うちは一足とびのカラー画面。AMショーでも大変人気があり、「今度のヒット商品や」と手ばなしで喜んでいました。でもタイアップした相手がかの大ビクター。相手が大きすぎるのと時期尚早であえなく試作機の段階で止めました。

「旅館の宴会に良いやろう」と昭和49年にはカラオケも考えました。これはソフトを作るのにオーケストラを呼んで録音したり、著作権を取ったりするのが大変でね。初めは民謡中心の40

●ステレオトーキー



10円で8コマ、1分20秒間稼働。10秒毎に8つの画面が替わって、ナレーションと音楽が入る。画面内容は主に日本や海外の童話だった。幅68、奥行77、高さ150cm。価格は6万円。ロケーションでは色の違う筐体を数台並べて、レインボーカラーのように見せ、それも人気の一つだった。続編として「デラックス版」と、筐体をロケット型にした「ロケットスライド」も発売された。

曲入りのコンパクトな機械で、作ったのは見本機2台。会社の慰安旅行に持っていったら社員が喜んでね、これはイケル！とばかりにホテルや旅館に売り込みましたけど、今思うとレコード会社とタイアップしたら良かったのかなぁ。これもプレイトロンと一緒でオクラ入りでした。

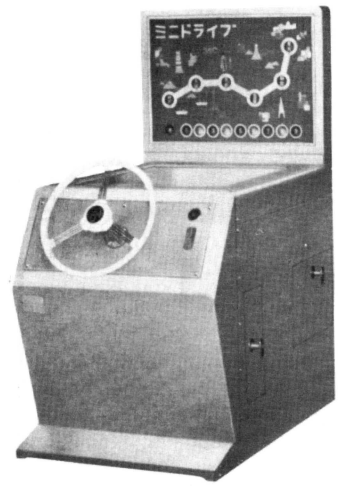
一方、ガンゲームではちょっとばかり自慢できる機械を出しています。最初に手がけたのが昭和37年にリレーやモーターを使ったベルト式の「レッドガン」「マリーンガン」「バーディガン」、同年に光線銃の「トーテムチェンジ」を発売しました。それから、他社に先駆けてホログラフを使用して立体的な映像を映す「ガンスモーク」、「エアファイター」、大型の「シューティングギャラリー」、遠景と近景の映写スピードに変化をつけた「大列車襲撃」、ICなどのハードが向上する頃にはCPUを使って着弾点の結果をプリントアウトする「シューティングアナライザー」、メカと映像を合体させた「大強盗」、プラスティック玉で実際のカードに穴を空ける「トップシューター」、レーザー方式で撃った弾痕を表示する「レーザーコマンド」など、30年足らずの間に主だったものだけで十数機種はありました。

こんな風に一口に「ガン」といっても電気銃と光線銃があって、それにホログラフやメカスクリーンを組み合わせたり、実玉を使ったり。時代と共にハード面では高度化していきました。でもね、ガンゲームの基本は撃った感覚が本物に近いものが良い。例えばビー玉で撃つとか単純なものが良いんだけど、玉が当たって撥ね返ったら危ないでしょう。その辺りをどうアレンジするのかがゲーム機械なんだと思うのです。ビー玉の代わりにレーザーを使った「レーザーコマンド」は、コルト式機関銃の銃声音や手に伝わる振動、赤い着弾が的を這い巡る様子など、かなり自信がありました。もっとヒットするはずだったのに今思い出しても惜しいゲームでした。

他にも盤面から給電して電池を積まなくても良い「R／Cカーランド」やプールに浮かばせた船をリモートコントロールする「R／Cボート」、ホッケーゲーム、変わったところでは船舶用清水の自動販売機など、まぁ色々と作りました。おもちゃを前にして色々なアイデアを膨らませたり、組み合わせたり、どうすれば面白いだろうと考えることが楽しかったですね。特許も20件ぐらい取りました。申請中によそのメーカーにマネされて、特許が下りた後では全然役に立ちませんでしたけども（笑）。

本格的なゲームマシンがないエレメカ時代にメーカーとしてアーケード機

●ミニドライブ



ドライブゲームの原点として知られるこのゲームマシンは、昭和33年の発売。曲がりくねった道路が手前にローリング、固定された車をハンドルを操作して道をはずれずに走行させるゲームだ。

アムス（本社・名古屋）は創業昭和29年。33年に入社した梅村富久氏（現・代表取締役）は当時20歳そこそこ、思い出のマシンといえばこのミニドライブだ。

「まだ社名が水野商会の頃です。百貨店の屋上やヘルスセンターにロケーションを持っていましたけど、ミニドライブはすごい人気でした。まだゲームマシンそのものが輸入品と木馬程度だったから珍しさも手伝ったのでしょう。朝の開店から閉店時間まで順番待ちの列が途切れず、コインボックスも途中で抜かなくては溢れる状態。１プレイ10円で日に８０００円は売上げましたかねぇ」。

その後ミニドライブは、アクセルペダルが付けられたり、ガンゲームと組み合わせたり、縦型のアップライト式が出たり、20年以上に亘って何度も改良されて発売。最初は道路上の突起部分と車のタイヤに付けたリーフスイッチが連動して走行量を出していたが、後年になると突起部分がマグネット、リーフスイッチが磁気センサーと時代を追う毎に高度化していった。

梅村氏は「昭和43年頃、コンベア式のゴンドラに乗ってターゲットを撃っていく大がかりなガンゲームを関西精機に特注して長島温泉に設置しましたよ。それはお金もかかりましたが、集客効果としてはとても高く、長く稼働しました。ドライブものとガンゲームは同社の得意分野でしたが、テレビゲームに参入しなかったから後が続かなかったのかなぁ。でもＳＣの経験からいうと、子供相手のアーケードゲームは機械式の方が良いし、今でも需要があると思います」という。

を作ったのは、ほんの2、3社でした。テレビゲームがこう流行るとは思わず波に乗り遅れた部分もありましたが、長い業界生活の中でドライブゲームとガンゲームの分野では少しばかり寄与できたかなぁという感慨はあります。

一昨年、息子が死んで会社はたたみましたが惜しいとは思っていません。次代を担う若い世代が業界で確実に育っていますから。今は魔女とお化けの小型のファンハウスを趣味がてらに自宅で作っていますが、気楽にぼちぼちしているので完成は遠い先でしょうね。（談）

※　※　※　※　※

業界で古参といわれる方々に関西精機製作所の名を出すと、必ず「インディ500」、そして「あれは売れた」という言葉が返ってくる。このドライブゲーム機は当時初めて映像を使ったシミュレーションゲームで、業界発展の大きな牽引車となった。同機を追うだけで一本の記事が出来上がるくらいだったが、今回、古川氏のインタビューを中心にしたのは純粋に同社のゲームマシン類が面白かったからだ。良くも悪くも坪効率を無視したような「R／Cボート」（これは東京タワーのロケーションで健在）、ビクターとタイアップして日の目を見なかったカラー画面の「プレイトロン」の逸話、ビューボックスのアイデア、世界初のホログラフをゲーム機械に採用した「ガンスモーク」の着眼点。ブラウン管の中で様々なバリエーションを持って高度に、多彩に、レベルアップしていくテレビゲーム機だが、そろそろ「突拍子のないアイデアを持った独創的なゲーム」が出てきても良い。また、同社のこういうアーケードマシンを見ると、どこかに「永遠の遊びのテーマ」が隠されているような気もする。

業界古参のあるオペレーターは、「関西精機のゲームはユニークだけど大ヒットしないのが多かったね。それは機械が通向けで営業力が弱いせいもあったかもしれない。でも一台ずつのゲームマシンが、職人気質の誇りというか、開発者の情熱みたいなものがひしひしと伝わってくるものばかりだった。この頃の冷たい感じを受けるゲームマシンが多い中で、そんなハンドメイド的な機械といったら、こまや製作所のものとか、数えるほどしかないんじゃないのかなぁ。今改めて出したら売れる機械もかなりあると思う」と振り返る。関西精機製作所が後年あまりヒット機に恵まれなかったのは、「会長のアイデアに甘えすぎて人材を育てなかった」という元社員氏の言葉がおそらく当たっているのかもしれない。その社員氏も「20数年勤め上げる社員が多かった。関西精機製作所にいたことは誇りです」と語る。会長自身が「マニアックで地味だった」という商品群だが、そんな企業カラーが色濃く出るゲームマシンを地道に作り続けるメーカーは数少ないのではないか。

平成5年11月3日、惜しくも逝去された二代目の古川純一郎さんは享年43歳だった。

●インディ500

昭和43年発売。プレイヤーの車と競争するレーシングカー、コース、背景の映像、この4つが合成されてスクリーンに映し出される。映像はリレーとモーターを駆使して動かす機械的な造りだが、当時としては業界初の本格派のドライブシミュレーションゲームで、海外からの引き合いも多かった。

このゲームの大ヒットを追って、セガ「グランプリ」、ナムコ「レーサー」「フォーミュラX」など、各メーカーもドライブシミュレーションゲームを続々と発売。その後ドライブゲームは、昭和49年にタイトーからビデオを使った「スピードレース」が出された。57年のナムコ「ポールポジション」はCPUとビデオモニターを駆使し、細かいところまで実際のレースを再現して絶賛。ハード面の向上と共により高度なものになっていったドライブゲームは、各種の体感ゲーム、通信を使ったものへと移行していくことになる。

試作機で終わった「プレイトロン」のカタログ

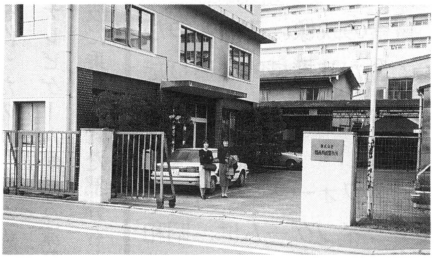
古川氏の自信作だったレーザーコマンド

●「関西精機製作所」という会社

島村典夫氏（元取締役企画部長）

古川さんに誘われて一緒に参画したのが「ステレオトーキー」の製作です。

童話を基にナレーションのシナリオ書き、吹き込み、カタログ作り、それを古川さんの自宅でやりました。「売れるのかなぁ」という不安より、すべて初めての仕事ばかりだったので無我夢中でした。そのステレオトーキーが売れて、羽田空港から10台という初めての大口注文が来た時は嬉しかったなぁ。中に入れるソフトが童話じゃなくて外国の景色にして欲しいというので、それに合わせてボディのモノクロの看板写真にいちいち彩色もしました。町のロケーションにステレオトーキーが7台、10台、色違いの筐体が並ぶと壮観でね、ちょっぴり照れ臭いような気分になったものです。それから「自動うらない機」の中に入れる占い文を専門家の占い師が書いた文句からリライトしたり、「レッドガン」や「忍者ガン」といったボディのデザインをしたり、新製品のカタログ写真を撮ったりしているうちに、いつの間にか私も〝なんでも屋〟になってしまいました。



京都・千本丸太町を南へ下がったところにあった本社ビル。会社の解散と同時にビルも解体された

こうして退職するまで裏方の仕事を続けてきたわけです。その経験で言いますと、「単純で実感的」というと言葉が足りないかも知れませんが、遊びの基本はそこにあると思うのです。

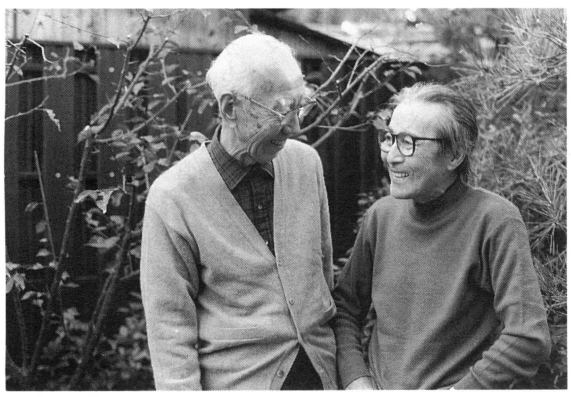
色々なガンゲームを発売したうち、撃つとカードに穴があく「トップシューター」というのがありました。これがカードを電光ランプに、撃つとランプがただ消える、というのではダメなんですね。ハードをいくらレベルアップさせても、カードに穴を空ける「実感」というのは単純な機械の方が良い。私も80歳になりました。今は古川さんの自宅にちょいちょいお邪魔して、昔話に花を咲かせている今日この頃です。

㈲キャスコ・松村彰氏（元営業部長）

私が27歳で営業部に入社したのはちょうどインディ500を販売していた頃です。社員は慰安旅行にバス2台という程度の人数でしたが、社内には妙な熱気がありました。小見山さん、三星さん、上田さん、島村さん…そんな上司の人達もみんな若くて、企画、デザイン、製作、営業、それぞれに活気がありました。営業で入ったのに「現場のことを覚えなあかん」といって、最初は機械の組み立て作業から始めましたよ。勤務は朝9時から17時半まで。「遊ぶ時は遊ぶ」のポリシーでほとんど残業はありませんでした。

売ったゲームマシンのうち鮮明に記憶にあるのはやはりインディ500。10円玉がコインボックスから溢れて、「よくこれだけ入るもんだ」とビックリしましたよ。それからざっと25年在職したわけですが、社長の独創的なアイデアで商品が生まれ、それが次から次へと売れていく。そりゃ面白かったです。その間、大手メーカーさんが上場してもっと大きな会社になっていくんですが、「うちはどこぞのコピーじゃないけれど、小さくてもピカッと光る会社や」という気概はありました。

結局会社は解散しましたが本当に惜しい。アメリカや台湾からの引き合いでミニドライブやトップシューターの見本機を送ったり、製作の仲間たちとアイデアを出し合って色々な商品を企画したりしているところでしたから。この企画した機械のうち、綱引きやハードル跳びなど4種のゲームを組み込んだ「森の運動会」はオペレーターの手応えもあったのですが、コストの点で価格が700万円と高くつきまして、そこを工夫すればもっと出たとも思います。ザ・ドライバー、トップシューター…思い出すと様々なゲームマシンが浮かんできます。良い会社でした。あんまり惜しいので残党の仲間と会社を旗揚げしたのですが、「関西精機製作所にいた人間」らしい商品をいつか作れればと思っています。



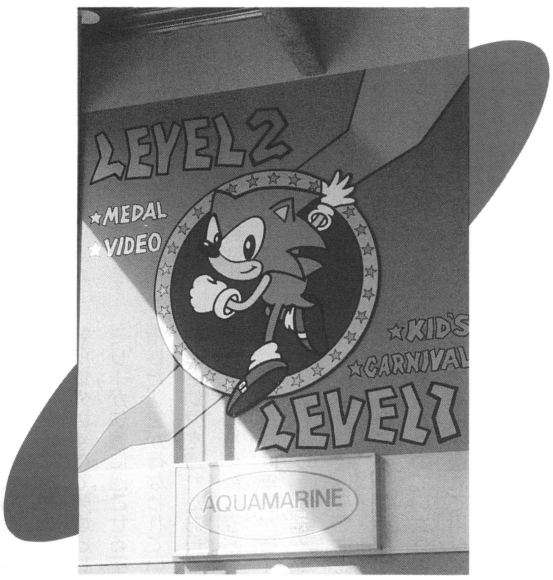
古川氏と談笑する島村典夫氏（右）

一大ショッピングゾーンに誕生したアミューズメントワールド
『セガワールドグリーンシティ』
㈱セガ・エンタープライゼス

埼玉県下のJR「東浦和駅」「蕨駅」「西川口駅」の3駅からいずれも車で10分から15分程度、川口市を横切る荒川沿いに位置する一大ショッピングゾーン「グリーンシティ」。広大な敷地内にはジャスコと120の専門店からなるショッピングセンター「グリーンシティ」をはじめ、ゴルフ練習場「川口グリーンゴルフ」、自動車教習所、スポーツジムなどがあり、同所は地域随一の商業・レジャー施設として連日、多くの人出で賑わいを見せている。周辺には大型SCが乱立しているものの、1カ所で食料品から家具に至るまで何でも揃い、遊ぶところもあるという施設はここだけであり、遠方から訪れる人も多い。川口市をはじめ周辺の蕨市、浦和市、鳩ヶ谷市や東京23区の北区、足立区、板橋区まで商圏はかなり広いと見ていいだろう。

このショッピングゾーン内に新たなエンターテインメント施設として11月27日、オープンしたのが㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、中山隼雄社長）の「セガワールドグリーンシティ」である。

同店は3・4階に駐車場を持つ新築建物のうち1・2階部分を使用。同棟にはピーアーク㈱が運営するパチンコ店「LIVE PARK ピーアーク」とドリンク&スナック「アクアマリン」もあり、3店による郊外型複合施設となっている。「グリーンシティ」自体は特に大きな通りに面していないが、同所の知名度に加え、近くには国道122号線や首都高速川口線、外環などの主要道路が走っており、車でのアクセスには何ら支障はない。駐車場も3・4階に123台、屋外には「ピーアーク」との共同駐車場143台分を完備しているほか、やや施設からは離れるがジャスコの駐車場も利用できる。



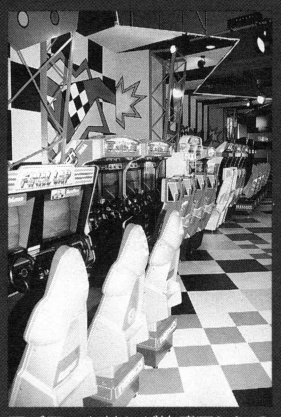
↑北陸初のセガ・ATP

LEVEL2

↑アーケードゲームも窮屈感なくレイアウト

↑メダルゲームのイメージリーダー「ロイヤルアスコット」

↓ビデオゲームフロアは自社タイトルを中心に構成



↑ズラッと並んだ体感マシンの数々

↑2階から眺めた1階のフロア。解放感たっぷりのレイアウトが見てとれる

LEVEL1

溝井　裕一店長

↑キディライドも充実

↑プライズマシンフロア。質量に圧倒される

店内に目を向けると、エントランス部分は一部、吹き抜けになった解放感溢れる空間が広がり、1階のコンセプトである〝スポーツ〟に合わせたボールのオブジェが2階から1階に落ちてくるようなイメージで吊るされている。

フロア別に見ていくと、まず1階にはキッズコーナーとカーニバルコーナーがあり、キディライドやSC向け子供機、カーニバルマシンをはじめ「UFOプッシャー」「アクアパラダイス」といったプライズマシンなどがゆとりを持たせたレイアウトで設置されている。内装は全体的にポップな色使い。壁面にはスポーツをモチーフにしたイラストが描かれており、明るく、楽しい場所といった印象を訪れた人たちに与える。また1階はファミリー客の利用も多いため、ゆっくりくつろげるように、レストスペースをゲームフロアから階段5段分高くした、独立したコーナーとして設けた。1階は休憩所以外はすべて禁煙とし、ファミリーが快適に過ごせる空間を目指した運営が行なわれている。取材時も幼児を連れたお母さんたちが入れ代わり休憩に立ち寄っていた。彼女たちは年齢からするとクレーンブームの時代にアミューズメント施設に親しんだ世代。母となり、子育てで一番手のかかる時期を終えたかつての女性客が、こうして子供を連れて再び、アミューズメントの世界へ入ってくるという現象は今後ますます顕著になることだろう。

2階はビデオゲームや、体感ゲーム、メダルゲームで構成されたフロア。柱や壁、床は1階同様、カラフルな色合いだが、ライティングは間接照明やマシンごとのス

↑1階・レストコーナー。ゲームスペースから少し高い所に設けられたレストスペース

↑併設される「LIVE PARK ピーアーク」

ポットが中心。照度を抑えた照明は、落ちついた雰囲気を店内に醸しだすとともに、天井に張りめぐらされたネオン管の美しさを際だたせるといった効果も生み出す。

設置機種は自社製品のオンパレード。特にメダル機は16人バージョンの「ロイヤルアスコット」をはじめ「キャッスルコースター」「アクアステージ」「エキサイティングボートレース」といった最新機種、人気機種が目白押し。こうした大型機種をゆとりをもって設置しているのも〝セガワールド〟全店に通じていえる特徴の一つといえよう。シングルメダル機のラインナップも充実しているものの、このジャンルはどこの店舗でも苦戦を強いられるケースが多い。これだけの機種が揃っているのであれば、シングル機の魅力をプレイヤー層にPRする手段を講じていけば、売上げへの貢献度も高くなるのではないだろうか。

体感ゲームは「スカイターゲット」や「バーチャコップ2」「スポーツフィッシング2」、ビデオゲームも「ファイティングバイパース」など、自社の最新機種はほとんど網羅されている状態。2階に関しては全体の8割強が自社製品で占められているようだ。

さて、オープン後の集客状況はいかがなものか。

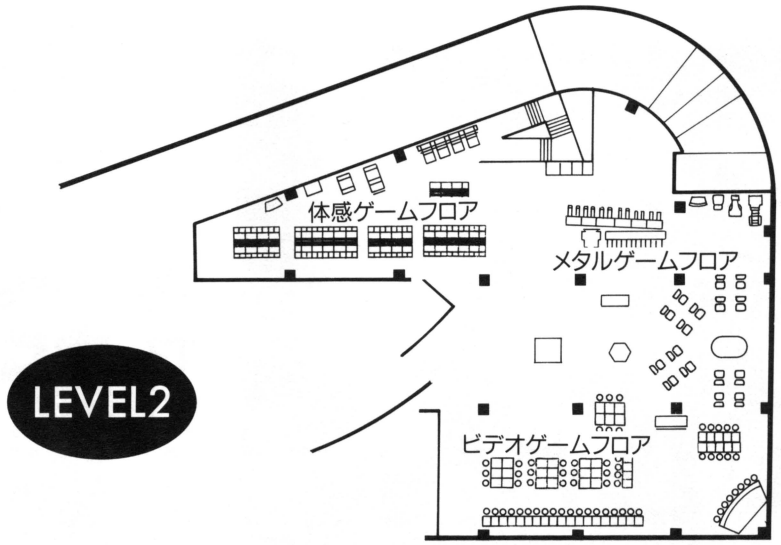
まず、敷地内の他店との絡みだが、隣の「LIVE PARKピーアーク」からはカップル、ジャスコからはファミリー客といった人の流れがオープン当初から生まれており、客層は幅広い。通常、こうした郊外店は午後8時以降から混み合うケースが多いが、同店の状況はどうだろうか。

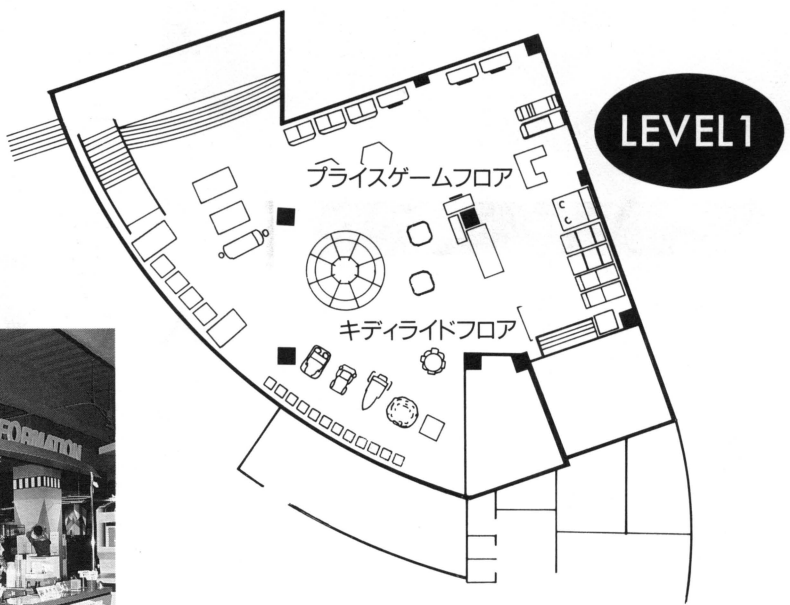
「意外に夜の集客が弱いんです。平日は夕方から午後8時くらいがピークとなりますし、日曜日は午前中から夕方までが勝負になりますね」と溝井裕一店長は話す。来店者数に関しては、オープンから1週間はPRが行き届かず、やや伸び悩みといった状況に陥ったが、12月2日に新聞の折り込み広告を入れたところ、認知度がアップし、来店者は2日当日が約1000名、翌日の日曜には約1600名にまで上ったということだ。

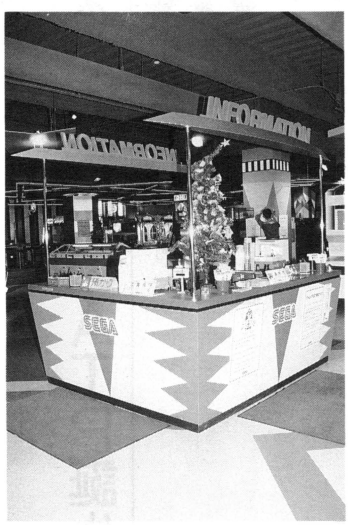
売上げ比率はアーケード60%、メダル40%といったところで、客単価は1800円前後。2階の半分強のスペースを使用しているメダルがやや弱いといった印象を受ける。しかし、今後ヤングアダルト層への認知が高まれば、客単価の高いメダルだけに、50%くらいまで伸びる可能性は十分秘めているといえるだろう。

ここにきて出店ペースが加速化する同社の「セガワールド」。そのほとんどの店舗が、ロードサイドとしては抜群の立地条件を備えた複合店舗である。マシン開発のみならず、オペレーション部門においてもセガ社優位の傾向はますます強まっているのが現状といえそうだ。

（J・S）







「セガワールドグリーンシティ」
埼玉県川口市大字安行領根岸字外谷他3180－1グリーンシティ内
TEL.048（284）7255

オープン日	平成7年11月27日
営業面積	約1900㎡
事業主体	㈱セガ・エンタープライゼス
設置台数	約210台
営業時間	10時～24時
月間売上目標	5000万円
スタッフ	社員3名、アルバイト19名

北陸有数の巨大都市新潟に日本で5番目のATP誕生

「新潟ジョイポリス」

㈱セガ・エンタープライゼス

人口約50万人。日本有数の大河である信濃川の恩恵を受け、北陸最大の都市として発展を続ける新潟市。去る12月9日、この地に㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、中山隼雄社長）のATP（アミューズメント・テーマパーク）としては「横浜ジョイポリス」「大阪ガルボ」「市川ガルボ」「四日市ガルボ」に次いで5店舗目となる「新潟ジョイポリス」がオープンした。

同施設はJR「新潟駅」より徒歩約8分。新潟交通㈱（本社・新潟、中野進社長）が総合都市再開発を進める約2万坪の商業地域「新潟交通万代シティ」のうち、信濃川に面した一画に出店。新潟市の繁華街は以前、万代シティの対岸にある古町を中心にしたゾーンだったが、現在、万代シティと古町という2つの繁華街は良い互換関係にあり、ショッピングブロック全体の吸引力を高めている。万代シティを訪れる人は年間600万人にも上り、既存のATPと比べても立地的には最高と呼べるものだろう。

この万代シティは、昭和48年に第1期計画としてダイエーを中心としたショッピングゾーンとバスセンター、ボウリング場、ホテルなどを誘致して誕生した。昭和58年には第2期計画として1000台駐車可能なパーキングビルが設けられたほか、新潟伊勢丹も出店。「新潟ジョイポリス」は第3期計画である「遊園都市・万代シティ」構想の核施設であり、この壮大な開発事業の中でエンターテイメント、アミューズメントの役割を担う。また、96年秋には施設の正面に複合商業ビル「万代シティビルボードプレイス」も開設される。この2つの施設は連絡橋で結ばれ、シティ全体に新たなテーマを与えることになる。

では、さっそく日本海側では初となる同施設概要を紹介する。

「新潟ジョイポリス」は同社の今までのATPコンセプトを発展させ、付帯施設にもエンターテイメント性のある業態を集積させた「エンターテイメント・コンプレックス」を形成。建物は、地上3層で中2階が吹き抜け構造となっている。テーマパーク棟の延床面積は1万1296㎡、うちテーマパーク営業面積は6075㎡。土地・建物のオーナーは新潟交通でセガ社がテナント入居してパーク運営を行なう。店舗全体のテーマは〝風の街〟。この〝風〟とはソニックが走る時に起きる風であり、店内の吹き抜け部には巨大な風車のような造形物がそびえ、街並みのイメージを重視した空間作りが行なわれている。

アトラクション数は11機種と既存同施設最多を誇り、全てが同社のATP構想に則った参加体験型となっている。また他のATPと同様、入場料制を採用しており、7～14歳が200円、15歳以上は300円。アトラクション料は100～600円。

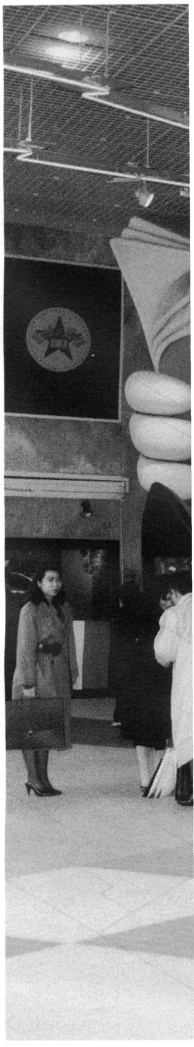
1階には、「アイマックスライドフィルム」「エイリアンパニック」「クレイジートラベル」「Q-ZAR」「ASI-1」、2階には「VR-1」「ゴーストハンターズ」「マ

↑ジョイポリス外観。通行客と比べるとその巨大さが判る

ッドバズーカ」といった既存施設で人気の高いアトラクションのほか、ヒューマン㈱の「グランディシュの館」「聖サスペリオ女学院」「サイカバーン」も設置。このうち、「エイリアンパニック」は㈱イマジンジャパン、「Q-ZAR」と「クレイジートラベル」は㈱ザップのテナント・アトラクションとなっている。セガ社のソフトに関しては1～2年サイクルでリニューアルを行ない、リピーターの獲得を図っていく意向だ。

アトラクションで特に注目したいのは日本初公開となる「アイマックススライドフィルム」と、常設としては国内初となる「エイリアンパニック」。以下、この2機種について説明してみたい。

←↓カラオケルームや飲食施設も充実



○「アイマックススライドフィルム」

米国ロサンゼルス・ユニバーサルスタジオで好評を博している「バック・トゥ・ザ・フューチャー・ライド」をモジュール化した18人乗り小型シミュレーションシステム。「2001年宇宙の旅」「ブレードランナー」などの特撮監督として世界的に有名なダグラス・トランブル氏が開発担当したもので、3軸方向の動きが自在なモーションベース、ライドを包み込むように180度の球状にカーブした直径7・6mのスクリー

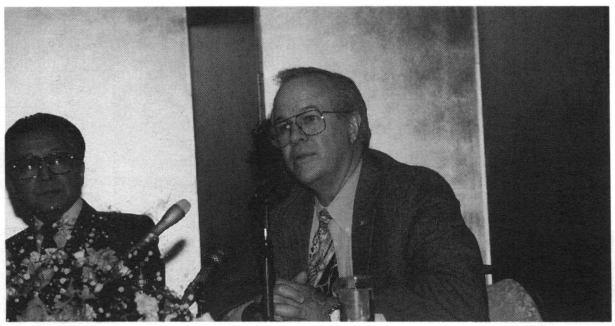
特別記者会見

ダグラストランブル氏 特別記者会見を実施

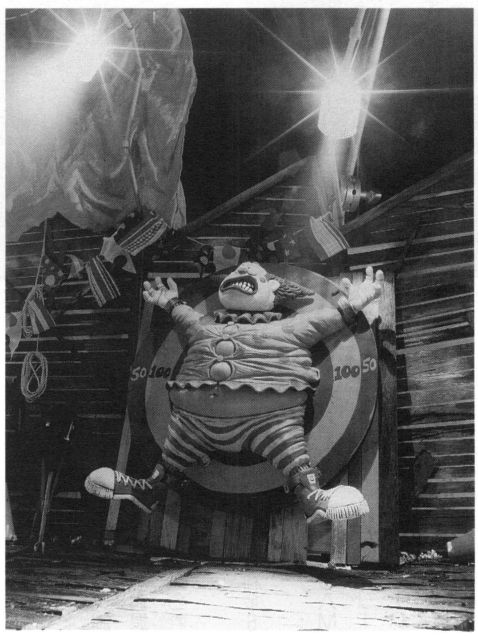
「新潟ジョイポリス」プレスプレビューが行なわれた12月6日、日本初導入されたアトラクション「アイマックススライドフィルム」の製作者であり、アイマックス社副社長でもあるダグラス・トランブル氏が来日。新潟市・万代シルバーホテルで特別記者会見が行なわれた。

記者会見には同氏のほか、アイマックス社アジア地域担当のブライアン・ホール氏、アイマックスジャパン・山本昭生社長も出席。トランブル氏は同アトラクションの日本最初の設置に対して感謝の意を述べると共に、「これからのエンターテイメント施設がどういう方向にいこうとしているかを暗示しているもの」とライドフィルムを説明し、自信のほどを窺わせた。

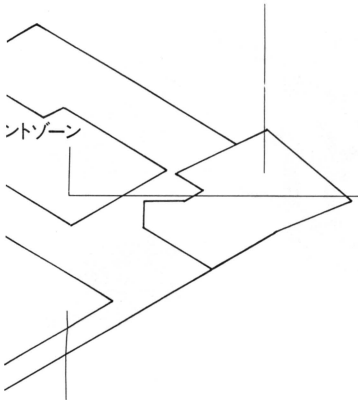
尚、同アトラクションは去る12月23日、茨城県土浦市に㈱エス・エヌ・ケイ（本社・大阪、高堂良彦社長）がオープンした「ネオジオワールド」へも導入されている。

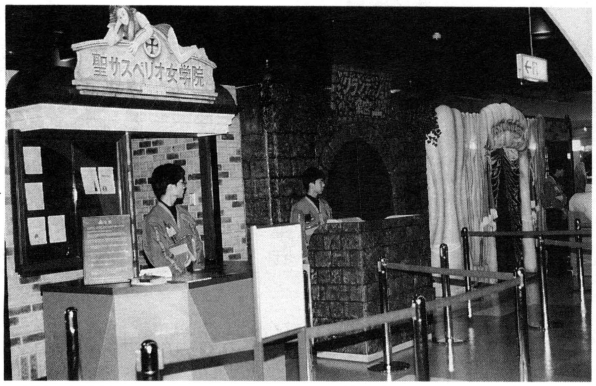


↑特別記者会見を行なうダグラス・トランブル氏



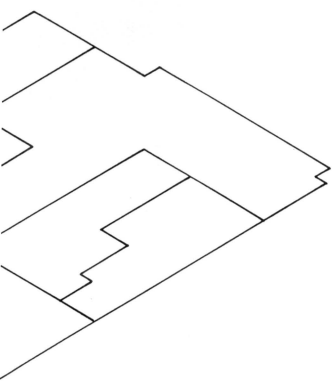
↑↗日本に初導入されたアトラクション「アイマックススライドフィルム」 ©Imax Corporation



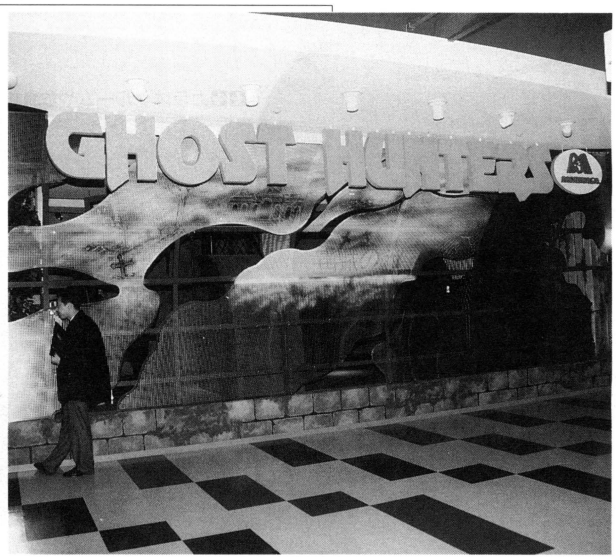


↑仮想恐怖体験の「グランディッシュの館」「聖サスペリオ女学院」が併設

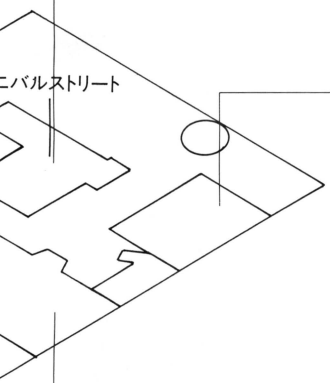
↑休憩スポット「カフェブランカ」



↑「未来のハイテク遊園地」をテーマに構成されたアミューズメントゾーン

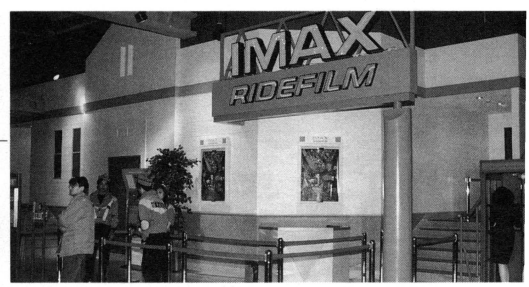


↑「ゴーストハンターズ」



↑セガオリジナルゲームが揃う「カーニバルストリート」

↑ザップ製の「Q-ZAR」。レーザーガンアトラクションの人気は好調



↑小型シミュレーションシステム「IMAX RIDEFILM」

ン、6チャンネルデジタルサラウンドサウンドなど最先端技術を駆使しており、観客を臨場感溢れる映画の世界へと誘う。ソフトは「ファンハウス・エキスプレス」。アイマックス社とは年間3本のソフト供給という契約になっており、状況を見ながら随時新ソフトへの変更を図っていく予定である。

プレイタイム9分。料金600円。

○「エイリアンパニック」

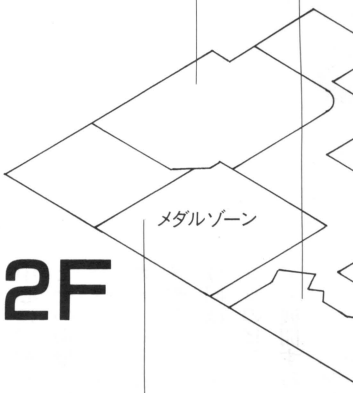
大ヒット映画「エイリアン」の独特な世界観を再現したウォークスルー型アトラクション。プレイヤーは映画の主人公のように、エイリアンが巣食う軍事研究施設を探索。不気味な産卵室を通過し、エイリアンに行く手を遮られながらも脱出を目指す。

プレイタイム10分。料金600円。

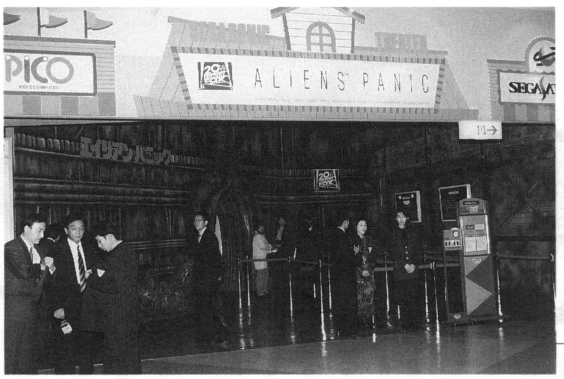
アトラクション以外のAM機器は256台。1階にはメリーゴーランドとカーニバルストリート、キッズコーナー、2階には体感ゲームやビデオゲームで構成されたAMゾーンとメダルゾーンとなっている。このほかの付帯施設は、テーマパーク内にファーストフード「カフェブランカ」(UCC上島珈琲㈱)、1階にはウォーターアンダーバー「プラハ」(㈱キリン万代橋ホール)、イタリアンレストラン「カプリチョーザ」(㈱ETR)、デリー&ベーカリー「グッドシェフ」(㈱おいしさ工房)、中2階に

↑↗メダルゾーン。スロットから大型まで機種構成も豊富

↑「VR-1スペースミッション」



↑相手カートを目がけ、ボールをぶつけ合う「マッドバズーカ」

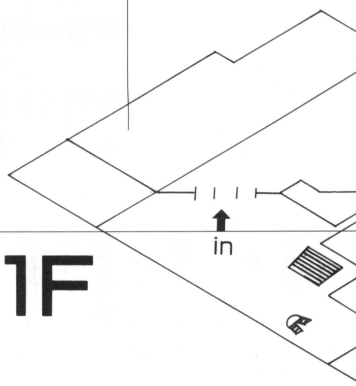


↑ウォークスルー型のアトラクション「エイリアンパニック」

「新潟ジョイポリス」
所在地　新潟県新潟市八千代２－５－７新潟交通万代シティ
ＴＥＬ０２５（２４９）３３００

オープン日	平成７年12月９日
事業主体	㈱セガ・エンタープライゼス
施設	全天候型　地上３層
テーマパーク棟面積	１万１３１５㎡、 テーマパーク本体営業面積６０８６㎡
営業時間	１０時～２３時（最終入場２２時１５分）
入場料	１５歳以下　３００円 ７～１４歳　２００円
駐車場	第２パーキング・１０００台、 第３パーキング・１０００台（有料）
年間入場者見込み	約２０億円（土地・建物込）
年間売上げ目標	月商６０００万円（うちゲームコーナー１５００万円）
投資総額	社員１０名　アルバイト３０名

↑3Dサウンドを実体験。「クレイジートラベル」



はアメリカンレストラン&バー「ロックンロールダイナー」㈱ETR)、バーベキュー&エスニックレストラン・テーマパーク型カラオケランド「遊食発進基地Gaya Gaya」㈱タイカン)、和風居酒屋&レストラン「魚馳走亭ちゃぽん」㈱大庄)の7店舗。この飲食スペースの面積は2593㎡。また、1階エントランス部分には、ショップ「セガソニック&テイルズ」もあり、〝ソニック〟〝バーチャファイター〟などセガオリジナルのキャラクターグッズを販売する。

先にも述べたように既存のATPの中でも2つの繁華街を臨むという最高の立地にオープンした同施設。商圏としては県下全域は勿論、周辺他県からの集客も見込んでいる。北信越・東北地区に同種の施設が存在しないというのは大きな強みといって良いだろう。万代シティ内の既存店舗の状況から見て、土日の混雑のピークは午後3時と午後7時の2回。客単価は、2時間遊ぶものとして3500～4000円を想定している。初年度は入場者数60万人、年間売上げ15億円を見込む。

尚、同社のATP構想は今後ますます加速化し、96年4月には福岡・博多、7月は東京・お台場、10月は東京・新宿の高島屋への出店が決まっている。

最新画像制作環境の見本市「NICOGRAPH95」開催

去る11月20日～22日、千葉県・幕張メッセに於いて、(社)日本コンピュータ・グラフィックス協会・アミューズメントCGセンター（ACGC）と日本経済新聞社が共催するデジタル画像制作環境、応用事例を結集させた「NICOGRAPH95」が開催された。コンファレンスは「21世紀都市創造とデジタルテクノロジー」などの講演やセミナーがあった。

今回で14回目を迎える同展示会。会場をこれまでの東京・池袋サンシャインシティから、千葉県・幕張メッセに移し、出展規模も107社340小間と例年以上の盛況振りを見せていた。これは、マルチメディアに関する総合展「マルチメディア95」（財）マルチメディアソフト振興協会、日本経済新聞社共催）との同時開催を行なったことに因るところが大きい。

これまで「NICOGRAPH」には3DCGやCAD／CAMを中心に、デジタル画像の制作技術とその環境の最先端を紹介するコンベンションとして開催されてきたが、近年注目を集める〝マルチメディア〟というニーズに応え、今回はデジタルメディア・コンテンツのビジネスソリューションまでも展開する。

▽主催＝(社)日本コンピュータ・グラフィックス協会・アミューズメントCGセンター（ACGC）／日本経済新聞社
▽会期＝11月20日～22日
▽場所＝千葉県・幕張メッセ（展示ホール7）

例年通り開設された「アミューズメントCGコーナー」には、関連各社がブースを出展した。詳細は以下の通り。

▽ナムコ
フルCG立体アニメーション「DINO PLANET」をメインに、「鉄拳」「ギャラクシアン3」のメイキングビデオをビジュアル出展。

▽バーチャリティー
新作のHMD（ヘッド・マウント・ディスプレイ）対応ソフト「たとえ地の中森の中」「トータルリコイル」、パソコンベースのバーチャルリアリティーシステムを出展。

▽SEC（ソニーコンピュータエンターテイメント）
コンシューマ機「プレイステーション」用ソフトの代表作と、12月～1月に発売を予定するソフトを出展。

▽松下
コンシューマ機「3DOリアル」の新作ソフトと、次世代機「M2」のイメージビデオを出展。

▽TOMY
同社が開設したインターネットのホームページと、12月1日よりサービスを開始したオンラインゲーム「バーチャル黒髭危機一髪」を出展。

▽エヌケーエクサ
PS用RPGソフト「キリーク・ザ・ブラッド2」と、「PRISMS」による3DCGゲームの開発環境の案内をPR。

▽バンタンインターナショナル
SS用ソフト「デスマスク」を出展。

▽GAGA
通販用のCD－ROMを出展。

▽ピープルワールド
パソコン通信を利用したバーチャル学校「ぴあ大学」をPR。

また、去る11月21日には幕張メッセ201室に於いて、「アミューズメントCGシンポジウム～アミューズメントCG映像をとりまく最新環境」と題した講演会も行なわれた。

同会は3部に分かれ、それぞれアミューズメントに於けるCG技術の手法と、制作環境、周辺機器供給状況等について講演が行なわれた。

TOPICS

ルーベン・クレイマン氏

和田史郎氏

斉藤直宏氏

黒川文雄氏

PART1 「ビデオゲーム・ナウ」

▽「セガ・3DCGゲームの可能性」

〈講師〉㈱セガ・エンタープライゼス・第2AM研究開発部パブリシティーマネージャー　**黒川文雄氏**

――同社の「バーチャファイター2」のメイキングストーリーを中心に、開発風景のビデオ映像を交え、モーションキャプチャー技術を始めとした同社のCGゲーム作りの最新事情や、ビデオゲーム画面の訴求力に注目し、ビデオゲーム内に企業広告をテクスチャーする広告、通称『バーチャ広告』の可能性等を紹介した。

▽「リアルタイム処理と映像クオリティーの両立」

〈講師〉㈱ナムコ　CG開発部係長テクニカルスタッフ　**斉藤直宏氏**

――「レイブレーサー」「アルペンレーサー」「タイムクライシス」のデモ映像を中心に、同社の最新CG映像技術を紹介。画像のリアルタイム処理と、クオリティーの両立を実現する手法や、CGボード「システムスーパー22」の性能紹介キャラクターのモーションデータの生成について講演を行なった。

〈講師〉㈱ナムコ　CS開発部　**和田史郎氏**

――コンシューマ機「プレイステーション」用のゲームソフトを紹介。「エースコンバット」「リッジレーサーレボリューション」を例に、家庭用ゲームハード環境の中でのゲーム映像制作について講演を行なった。

PART2 「次世代のゲームオーサリング環境とマルチマスタリングへの展開」

〈講師〉シリコンスタジオ社　ソフトウエアアーキテクト　**ルーベン・クレイマン氏**

――シリコングラフィックス社が提唱する「Keystoeイニシアチブ」、次世代のゲーム制作に於けるインタラクティブオーサリング環境、ターゲットメディアに応じたマルチマスタリングへの展開について講演が行なわれた。

PART3 「ディスプレイ・ディバイスの最新動向」

▽「液晶プロジェクターの最新動向」

〈講師〉シャープ㈱　液晶映像システム事業部第一技術部　**合田　研氏**

液晶プロジェクターの最新動向について、基本動向や商品トレンドを始め、液晶リアプロジェクションTV、最新の液晶プロジェクション製品の紹介を交えつつ講演を行なった。

▽「HMD開発の現状と今後」

〈講師〉オリンパス光学興業㈱　映像システム部グループリーダー　**井場陽一氏**

――アミューズメントCGとHMD（ヘッド・マウント・ディスプレイ）の関連性を始め、HMDの開発現状と今後の展開について講演が行なわれたほか、オリンパス社のシースルー型HMDの紹介も行なわれた。

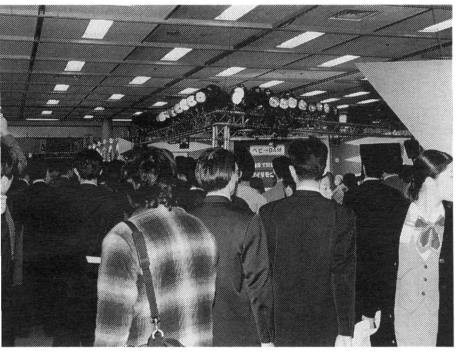
（上）講演会の様子
（左）（下）各社、趣向を凝らしたブースを構え、来場者の注目を集めた

カラオケ産業展示会&セミナー・フォーラム

'95カラオケ・フェスタ

STEP3　新規市場への挑戦！

盛大に開催される!!

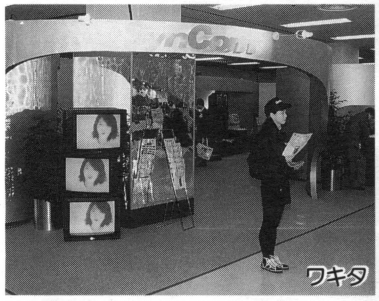


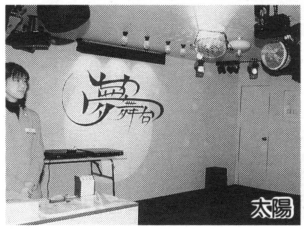
『カラオケ産業展示会&セミナー・フォーラム'95カラオケ・フェスタ　STEP3新規市場への挑戦！』が、去る11月21日と22日の二日間、全国カラオケ事業者協会（本部・東京、毛塚昇之助会長）の主催により東京・池袋サンシャインシティを舞台に、盛大に開催された。

このイベントは、新規市場づくりを主目的とした総合カラオケ機器の展示会と、各種セミナー・フォーラムによって行われ、カラオケディーラーの全国組織が主催するイベントとしては、史上初の試み。

展示会では、現在販売されているすべての通信カラオケメーカーをはじめとする49社が、最新のカラオケシステムや関連商品を出展。各種セミナー・フォーラムも、業界の第一線で活躍する著名な講師陣が中身の濃い講義を行い、会場には二日間で、2万742名もの来場者が詰めかけ、盛況を極めていた。

なお、次回『'96カラオケ・フェスタ』は、'96年4月にオープンするアジア最大の展示場「東京国際展示場（東京ビッグ・サイト）」に会場を移し、9月4日㈬と5日㈭に開催されることが決定している。





カラオケが誕生して、はや20年以上。元祖となった8トラック式テープから、CD、LDなど、数々の技術革新によってカラオケは発達を続け、スナック、ラウンジなどのナイト市場を中心に急速に普及した。

その後、カラオケボックス（デイ市場）が誕生し、カラオケ業界は1兆円産業へと飛躍。今では「わが国が生んだ最大の娯楽文化」と評され、さらに通信カラオケの登場によるネットワークメディアの市場導入で、世界規模で進行するマルチメディア時代の先駆者的存在となっている。

さらに、カラオケ業界では1994年10月、業界初のカラオケディーラー（カラオケ機器の販売、およびリース、レンタル事業者）全国規模の協議機関「全国カラオケ事業者協会（JKA）」が組織され、ディーラーの地位向上と、業界の秩序ある発展を目的に活動を開始。ナイト市場、デイ市場に続く、ニューマーケットの開拓を主目的に、この提案・支援型イベント『'95カラオケ・フェスタ』（特別協力／日本経済新聞社、後援／郵政省、通商産業省、日本交通公社、協力／㈱コインジャーナル）を開催した。

現在のカラオケ業界は、バブル崩壊による景気低迷に加え、ナイト市場、デイ市場共に需要が一巡し、限られた市場の中で各社がしのぎを削るといった状況。

そのため業界では、市場の活性化と拡大が大きな課題となっている。既存の市場活性化には、通信カラオケやビデオCDカラオケなど最新ハードの導入、アミューズメント産業や飲食サービスなどとの複合化に大きな期待が集まっており、これらは今後のカラオケ店経営者にとって、不可欠な要素と言われている。

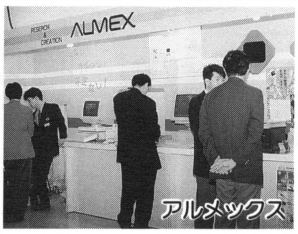
また、市場の拡大に必要なニューマーケットは、ナイト市場、デイ市場に続く市場として〝第二市場〟と呼ばれ、ホテル、旅館などの宿泊施設や公共施設、他に企業の保養所などがそれに該当すると言われる。イベント名にある〝STEP3〟とは、まさにその〝第三市場〟へのアプローチを意味する。

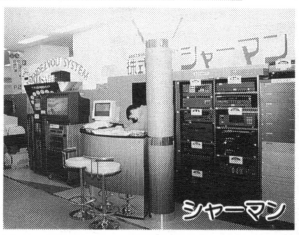
会場となった東京・池袋サンシャインシティには、11月21日に9475名、22日に1万1267名の計2万7742名もの来場者が詰めかけ、このイベントに対する関心の高さを窺わせた。主な来場者分類は、カラオケ事業者が34・4%、カラオケスタジオ事業者25・6%、アミューズメント施設事業者10・1%、ホテル・旅館など関係者7・4%、企業福利・厚生担当者5・6%、飲食店関係者7・2%、その他一般、マスコミなど9・7%。

この『カラオケ・フェスタ』は、後援に郵政省と通商産業省が名を連ね、中央官庁が公認する〝経済及び産業の発展のための展示会〟という側面もある。

今回の展示会では、49社が最新のカ

出展社一覧





ラオケシステムや関連商品を出展した。その中でも最も注目すべき点は、現在市販されているすべての通信カラオケのハードメーカーが出展していたことだろう。もちろん、カラオケ機器の総合展示会で、全通信カラオケメーカーが一堂に会するのは、今回が初めて。次世代業務用カラオケの切り札として登場した通信カラオケも、現在では10システムを数えるようになり、今では完全にデイ市場の主役の座を占めている。今後はナイト市場、第三市場への進出が大きな課題とされているだけに、出展各社のブースでは、独自の新機能やサービスを盛り込んだ画期的な新製品から、定番機種までバリエーション豊かに展示。また、それぞれのブースでは特色をアピールする説明会やショーを実施。通信カラオケは現在世界で唯一、マルチメディアがビジネスとして成立している事例だけに、カラオケ業界の関係者だけでなく、マスコミや他業種の来場者からも強い関心を集めていた。

さらに、それ以外のブースでも、業務用カラオケ機器、各種映像・音響製品、照明や演出に関する製品、施設運営管理システム、マルチメディア関連製品、アミューズメント関連機器、飲食関連製品など、多彩なカラオケ関連製品が展示され、訪れた来場者は出展製品を熱心に見入っていた。

また、同時開催として、ナイト市場、デイ市場、第三市場におけるカラオケ店の売上向上と、ディーラーの経営改善を目的としたセミナー「'95カラオケセミナーin東京」。現在のカラオケ業界における問題提起と、業界の未来像と可能性を討議するフォーラム「'95カラオケサミットin東京」が行われた。セミナーでは、業界の第一線で活躍する講師陣が、経営ノウハウの数々を詳しく公開。フォーラム（サミット）では、業界内外の著名なパネラーが活発な討議を行い、業界にとって有益な未来像を提言。講座によっては、前売り段階で早々に座席券が売り切れるなど、参加希望者が殺到。業界関係者の注目度の高さを表していた。（詳報は次ページにて）

イベント当日には、在京テレビ局4局をはじめとする、マスコミ関係者も多数会場に訪れ、この『カラオケ・フェスタ』を様々なメディアで報道。会場全体も多数の来場者で終日賑わいをみせていた。カラオケ業界待望の一大イベントとして『カラオケ・フェスタ』は、業界の活性化に大きく貢献したと、言えるのではないだろうか。

主催の全国カラオケ事業者協会・毛塚昇之助会長は「出展企業の皆様のご協力により想像以上に出展ブースも充実し、予想を上回る来場者にも恵まれた。第1回の展示会としては、成功といえるのではないか」と語り、このイベントを総括した。

'95カラオケセミナーin東京 ダイジェスト

テーマA
カラオケスタジオ、集客動員の決め手
―こうすれば必ずお店は儲かる―

「'95カラオケ・フェスタ」の複合イベントとして、展示会と同時に開催された〝セミナー・フォーラム〟。そのトップを切って開催された『セミナー・テーマA』は、定員を遙かに上回る受講希望者が殺到し、前売り段階で予定座席数が完売。当日、訪れた受講希望者のために、特別に補助椅子が用意されるほどの盛況ぶりだった。

このセミナーの講師は、通信カラオケの販売だけでなく、カラオケボックスの経営アドバイスも行っている㈱エクシング ソルファ事業部副部長・松田英樹氏と、大阪・東京で斬新なコンセプトのカラオケボックスの経営を行う㈱トラベルハウス代表取締役社長・武田弘之氏の2名。

講義では、松田氏がカラオケと飲食のあり方、従業員の教育方法など、主に営業のノウハウについて。武田氏が大衆店から高級店への脱皮、店舗に応じた客層(顧客)の絞り込みなど、主に経営戦略について語り、受講者の強い関心を集めていた。

テーマB
宿泊施設に活力を与えるカラオケ
―ホテル・旅館のカラオケ導入成功術―

テーマBでは、全国の旅館、ホテル、結婚式場など宴会場市場へのカラオケ販売に力を入れている㈱西日本クレセントの宮本正邦常務取締役による司会進行の下、シティーホテルの代表として㈱京王プラザホテル・斎藤玄夫料飲部長、リゾートホテルの代表として㈱ホテル百万石・尾崎則夫東京営業所長が、それぞれの立場から宿泊施設におけるカラオケの重要性について意見を述べた。

既に両ホテルでは、実際にカラオケシステムを導入し成功を収めている訳だが、各ホテル形態により、その利用状況は異なっており、シティーホテルの場合は、如何に宿泊へ繋げるかという点において、またリゾートホテルの場合には、館内で如何に遊び心を満足させるかという手段として、現在カラオケの利用が功を奏していると語っていた。

状況に応じたプランニングにより強力な集客手段となるうるカラオケは、宴会場・宿泊施設において今後も注目を集めそうである。

テーマC
会社を伸ばす戦略社員養成講座
―ディーラービジネスに今、必要なもの―

テーマCでは、㈱マーケティングソフト代表取締役で、東京國際大学講師としても知られる米田清紀氏を講師に迎え、マーケティング的視点からカラオケ市場を捉え、ディーラービジネスで勝ち残るために何をすべきか、という点について語られた。

同氏はまず現在の市場環境について「十人十色はひと昔前の話。90年代は一人十色の時代」と分析。コンビニエンスストアが現在のように普及した成功の大きな要因は「時・場所・誰と(行く)」を選ばないからとし、カラオケ施設もこれに習って多種多様な展開ができるはずとカラオケ施設の可能性について語った。また2月のバレンタイン商戦を例に、新市場は「誰かが仕掛け、大衆が乗ることで成立する」と語り、具体的には皇居周辺で見られる早朝ジョギングをヒントにした「健康によい早朝カラオケ」等が挙げられた。

同氏は最後に、これからカラオケ市場で業績を伸ばすには「生活と密着したニーズの中から、いかにマーケット(市場)を見いだすか」が問題であると締めくくった。

テーマD
サバイバル時代を勝ち抜くスタジオ経営
―現状を打破する改善策とその手法―

テーマDでは、㈱第一興商ビッグエコー事業部副部長の有坂忠篤氏と、㈱パラッツ取締役の石田薫氏の両名を講師に迎え、不況を乗り切るスタジオ経営とはいかなるものか、について講演。有坂氏はこれからのスタジオ経営について、1、カラオケが文化として認められた現在、社会責任を自負したスタジオ経営。2、「CS(顧客満足)」を常に意識した経営。3、人間による充実したサービスの提供。の3点が大事とし、また女性が多く集まる店は男性も自然と集まることから「女性に受け入れられる店作り」も大事と指摘。

結論として「地域一番店を目指す」「顧客と心を通わせる」ことが大事と締めくくった。

石田氏はサラリーマンと女子高生を同時に狙えるスタジオを出店した時のエピソードや昼カラ経営、商店街との共存の難しさなど自身の体験談を中心とした内容。また、防犯対策を怠ったために実刑を受けた経営者の例を挙げ、防犯マニュアルを用意するなど防犯対策は徹底的に行うべき、とも指摘した。

テーマE
酒場市場の売り上げ向上対策の決め手
―不況に負けないスナック・ラウンジ経営―

テーマEでは、㈱日本コンサルタントグループ、コンサルタント本部飲食・サービス業研究室長、部長コンサルタントの村上征一氏が講師として、酒場市場における売り上げ向上のための経営術について語った。

同氏は、まず経済的な環境の変化、社会的な環境の変化についてふれ、現代における経営の課題を明確にし、その後、実際の繁盛店舗を例に挙げ、売り上げアップへのHOW TOを講じた。

顧客第一主義が徹底されている店、接客サービスが充実している店、商圏への深耕が図れている店、専門店としてマーチャダイジング(商品化計画)が充実している店、「時間」「空間」で顧客に便宜を提供している店というのが、ポイントとなっていると述べている同氏だが、具体的な話となると特別なことをしているお店が流行る訳ではないという。売り上げ向上のための経営術は、お客様を知り、笑顔で迎える基本的なサービスの徹底にあるのだそうだ。

'95カラオケサミットin東京 ダイジェスト

テーマF
次なるカラオケの技術革新を展望する
―続々登場する新・カラオケシステムの考察―

テーマFでは、本誌編集長の荒内幾雄取締役による司会進行の下、伊藤忠商事㈱宇宙・情報部門長代行の松本徹三氏が通信衛星とCATV（ケーブルテレビ）を、㈱東芝SD事業推進部SDマーケティング担当部長の遠藤慎一氏が商品化が待たれているSD規格のDVD（デジタルビデオディスク）を、それぞれいかにカラオケビジネスに利用できるかを述べた。

両氏の意見によると、それぞれのメディアの特性を利用して、まず動画情報を通信衛星に送り、それを大容量、高画質、高音質であるDVDに記録。これがディスクカラオケの代わりとなり、回線でケーブルテレビに配信、オン・デマンド（必要に応じ好きなものをとっていくこと）で、業者や家庭が利用できようになるとのこと。今後は日本のみならず世界でもこういったマルチメディアを利用してのビジネスチャンスが広がっていくと考えられる。一体カラオケの技術革新はどこまで進むのか、片時たりとも目が離せない。

テーマ1
マルチメディア時代の音楽著作権問題を考える
―適正な料金、そして徴収体制はどうあるべきか―

テーマ1の基調講演では、文化庁文化部著作権課長の梶野慎一氏がまず元来著作権とは何か、そして今後のマルチメディア時代に対応できるような、著作権の公正かつ、円滑な運用法、保護などについての検討事項を語った。

続くパネル討論では、森綜合法律事務所パートナー弁護士の龍村全氏による司会進行の下、㈱リットーミュージック・佐々木隆一氏／㈱コンピュータソフトウェア著作権協会・久保田裕氏／㈱日本音楽著作権協会・黒川靖司氏／作曲家・玉木宏樹氏／筑波大学助教授・相澤英孝氏／全国カラオケ事業者協会・岩切宏悦氏によって著作権問題についての白熱した激論が交わされた。その結果今後は単なる規制ではなく、日本音楽著作権協会・利用者・事業者の三者が協議を深め、納得できるような形で著作者を保護すべきだということで討論は一段落ついた。この問題はまだまだ混沌としているが、とはいえこういった問題が公の場で話し合われたことに、まず大きな意味があり、これからの改善、前進、歩み寄りが大いに期待される。

テーマ2
ネットワークビジネスの可能性
―通信事業の近未来とカラオケ業界の関わり―

テーマ2では、通信インフラの進展でカラオケ業界はどのように変わっていくのかについて議論が交わされた。

郵政省電気通信局の藤本栄助氏の基調講演の後、㈱日経BP社の品田英雄氏の司会で議事が進められた。㈶新世代通信網利用高度化協会の清水勲氏、NTTマルチメディア推進本部の星野肇夫氏、全国カラオケ事業者協会の早坂學氏、富士通㈱の寺戸室利氏のそれぞれがパネラーとして活発な意見を交換。清水氏の研究所が作成した通信カラオケとマルチメディアの相関図である〝カラオケ曼陀羅〟なども披露され熱心にメモを取る参加者の姿が目についた。最終的な問題提起として通信におけるコストの問題に会議の焦点があつまり、星野氏によるコスト値下げの具体例が提示された。だが、この問題がネットワークビジネス発展のネックになるであろうことも再認識させられた。

テーマ3
通信カラオケの近未来展望
―通信メーカー各担当者による将来予測―

テーマ3では、現在通信カラオケを発売しているメーカー10社の代表が集まり、躍進する通信カラオケのネットワークと、マルチメディア技術が進展する現代において、通信、ネットワーク、高度なデジタル技術がいかに通信カラオケを変えていくのかが論じられた。

まずは基調講演として、㈶余暇開発センター研究主幹の山田紘祥氏が、レジャー白書を元にカラオケビジネスの歴史、現状、その盛り上がり、問題点などについて触れ、その後、各パネラーが順にコメントしていった。

尚、パネラーは以下の通り。㈱エクシング 中谷幸夫氏／㈱大阪有線放送社 宇野康彦氏／ギガネットワークス㈱ 勝又秀夫氏／㈱シーティーエー 甲斐郁之氏／㈱セガ・ミュージック・ネットワークス 三森茂樹氏／㈱第一興商 熊谷達也氏／㈱タイトー 後藤忠昭氏／パイオニア㈱ 真壁文夫氏／ビクターレジャーシステム㈱ 横川勇氏／㈱ワキタ 川中一三氏。司会は㈱日経BP社 品田英雄氏。

テーマ4
拡大するカラオケ市場
―新マーケットの可能性を探る―

テーマ4では、人材育成コンサルタントとして活躍中の辛淑玉氏の司会進行により、新たなカラオケ市場の可能性についてパネル討論が行われ、各パネラーの個性が活きたユニークな意見が数多く提出された。

パネラーとして出席したのは、トレンドウオッチャーとして「平成ノ歩キ方」など著書も多い木村和久氏、「オヤジギャル」で流行語大賞も受賞している漫画家・中尊寺ゆつこ氏、風刺の効いた物真似などで人気のタレント・松尾貴史氏、演歌歌手・木村悠希氏、毛塚昇之助会長の5名。

カラオケ店に求められるサービスから将来的なマルチメディアへの対応など、話題は多岐に渡り、場内をしばしば笑いが包む和やかな雰囲気の中で、これからのカラオケ市場が模索された。

主に木村氏から提案されていたインターネットへの対応、中尊寺氏からのカラオケに興じる女性の心理などは特に出席者には得るところが大きかった様子であった。

話題のニューアイテムを迅速にお届けします。

フルポリゴン
3DCG画像による
未知の興奮と驚愕の
世界がここに!!

VIRTUA ON
電脳戦機 CYBER TROOPERS バーチャロン

超次元感覚の
ハイスピードロボットバトル!
…今、新たなる旋風の予感。

㈱セガ・エンタープライゼス

SOUL EDGE™
ソウルエッジ

開発順調!
近日登場!

驚異のグラフィック

AMショー期待度
ナンバー1の
ファンタジー格闘ゲーム!!

©㈱ナムコ

話題の
ペダルアクション
ガンシューティング

TIME CRISIS™
タイムクライシス

デッドゾーンに
踏み込め!

DXタイプ

©㈱ナムコ

沙羅曼蛇2
サラマンダ2

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

人類の命運を賭けて
新たな超時空バトルの火ぶたが切られた

●縦横混在のシューティング
●新攻撃システム「オプションシュート」(ため撃ちOK)により多彩な攻撃が可能
●2人同時プレイ/途中参加可能

コナミ㈱

SPACE FIGHTER™
スペース ファイター

UFO接近中、
全員戦闘配置につけ!!

●あのなつかしの
TVシューティングが新登場!!
●高得点で、おまけを獲得!!
(150φカプセル景品)

㈱ジャレコ

ダンジョンズ アンド ドラゴンズ シャドー オーバー ミスタラ

Dungeons & Dragons®
SHADOW OVER MYSTARA™

冒険はまだ終わらない。

壮大なイマジネーションが
生み出すアクションRPGの
傑作がストーリーも新たに
旅立つ。

●4人同時
プレイもOK!

画面は開発中のものです。

㈱カプコン

DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA and the TSR logo are trademarks of TSR, INC. and used under licence. © 1996 TSR, INC. All Rights Reserved. © 1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.

株式会社 総商

本　社　〒444 岡崎市井田西町17-4
TEL0564(24)2581(代) FAX0564(22)0555

パチンコゲーム機はこれだ!!

パチンコ店の感覚そのまま

FEVER SPECIAL

フィーバースペシャルシリーズⅢ

盤面の面白さ
＋
当社ソフトの組合わせによる多様な設定機能
＝
お店の売上貢献度抜群

■写真はフィーバーネプチューン（メダルタイプ）

盤面交換OK

- 人気稼働中のフィーバー機搭載
- 液晶テレビ式／ドラム式 人気タイプ取り揃えてあります
- ロケーションに合せた設定（払出、クレジット点数、入賞得点、その他）が出来ます
- メダルサイズ貴社のサイズに合せます
- メダル払出、最大495枚
- 100円・メダルの2WAY方式
- 上部照明付き

新搭載機ニュース

黄門ちゃま2	CR 黄門ちゃま2
フィーバーネプチューン	CR フィーバーネプチューン
トランプ物語	CR 恐竜パーク
球界王	CR フィーバーワールド
スーパーボーイ	CR 花満開
綱取物語	CR スーパーボーイ

その他、多機種搭載可能

不正防止用開閉レバー装着

- サイズ W630×D450×H1700mm
- 重量60kg
- 外部電源使用 AC100V
- 消費電力70W1.2A

製造開発元
株式会社ミラノスコーポレーション
〒410 静岡県沼津市大岡 2764-4
TEL 0559-26-2329
FAX 0559-25-6704

流行に左右されない商品を厳選してお届けします

Million 7 Target
ミリオン・セブン・ターゲット

メダルゲーム
カプセルゲーム
トークンゲーム
の1台3役!!
[DIP SWの切り替えで選択自由!!]

景品ディスプレイケースが
プレイヤーを引き付けます。

●メダル容量:最大1500枚
●カプセル:75φ　最大容量50個
●サイズ:H1485×W600×D955(mm)
(看板取り付け時H1885mm　●重量:80kg

PANCHI SHOT
パンチ・ショット

ソフトは「球界王」
「黄門ちゃま2」等々、
サブゲームのおまけ付きで
売上げさらにUP!
長期高稼働を可能にする
親切設定!

サイズ／W670×D430×H1760mm

マウスファミリー　80個　OP価格¥30.000

ティーベアーズ　大26cm 60個 OP¥24.000　小20cm 100個 OP¥30.000

エレクトロボール　48個 OP価格　@¥500未満です

クラッシーポーチ　100個　OP価格¥32.000

カジュアルコレクション　100個　OP価格¥33.000

コンビネーションスペシャルウォッチ　50個・100個セット　どちらにも対応いたします　OP価格@¥500未満

森林浴ゲームセンターのすすめ

世界特許 VAPORTEK®
アメリカ・ヴェポテック社

コマ〜シャル
(業務用強力脱臭器)

●アメニティー効果
●森林浴効果
●防塵効果
●強力な消臭効果
●防カビ・防菌効果

掲載商品の他にも…
ネ〜チャーフレッシュ(空気清浄消臭器)
ファミリー〜(空気清浄消臭器)
オドレ〜ザ〜
など色々取り揃えております。
詳しくはお問い合わせ下さい!

発売元：(有)レイクランド

イメージアップ好適品
業務用灰皿

■ネーム入れ承ります。ご希望の方はロゴ等書体をFAXにてお送り下さい。

制作見本例

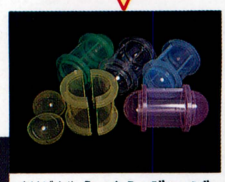
見本の字数で
@200円台
の低価格!
お買い得です

直径95mm

価格：無地@￥220
1版@ ￥295
お見積りは
100個より

景品用カラーカプセルなら
レイクランドで!

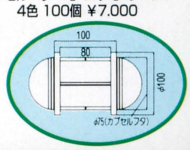
オススメ品



オリジナルカプセル タイムボンバー
4色 100個 ¥7.000

人気定番商品

75φソフトカラーカプセル
4色 500個 ¥8.000



有限会社 レイクランド
〒340 埼玉県八潮市木曽根1046
TEL 0489-95-2325
FAX 0489-98-6803

振込口座
あさひ銀行三郷支店
普3573019
亀有信用金庫東八潮支店
普95174

定番商品、これでまちがいなし!!

※価格表示のない景品の価格は@500円未満です。

GOLDEN HAMMER
★ゴールデンハンマー★

プレイヤーを熱くさせる、
シンプルプライズゲーム!

回転するカプセルを狙って、
ハンマーをたたけ!

プレイヤーを熱くさせる、
シンプルプライズゲーム!

＜仕様＞
寸法：幅850mm ×奥行950mm×高さ2,400mm
重量：約180kg　使用カプセル：直径150カプセル
景品収容量：40個（前面ディスプレイ部含む）

※商品の仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
予めご了承下さい。

セーラームーン スーパーズ
ひな飾りセット

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

パッケージが「ひな壇」に!!

隠忍 THE NINJA MASTER

超豪キャラクター×大量モンスター

期は熟した…

©バンドラボックス
© BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN

同級生2 CANCANCLUB

バンプレスト

話題の同級生2が、
カンカンクラブで新登場。

●缶の裏や中にはヒミツが…。缶カンシークレット

©エ・ル・フ
発売元：アートプレスト

● W600×D600×H1,590mm
● 大当たりはプリズム缶

汎用機ですのでキャラクター交換は、
パネルを交換でOK!

ジャンケンマグネっち 怪盗セイント・テール
JANKEN MAGUNECCHI

じゃんけん勝負で、
マグネットシートを
勝ち取ろう!

● W500×D520×H1,450mm
●重量：50kg
●消費電力：最大80W

© 立川　恵・講談社・
ABC・電通・TMS

SEGA™
(株)セガ・エンタープライゼス

SEGAのプライズで、
ロケをホットに!!

スーパーホース タペストリー
©AVANTI

バーチャファイター
コレクション Ver.2
©SEGA 1993, 1994

魔法騎士レイアース メモリアルセット
©CLAMP・講談社・読売テレビ・電通・TMS

じゃんぼ ぷよぷよ
© COMPILE

スパイラルタワー SPIRAL TOWER

景品カプセルは
φ75&φ100
混在OK!

派手な演出で
ゲーム性を高めた
4人用プライズマシン登場!

＜仕様＞
寸法：幅1,500mm ×奥行1,500mm×高さ1,750mm
重量：約160kg　消費電力：200W
(株)タカラアミューズメント製

両替機はコレでキマリ！

両替機／KC-71、KC-72、KC-73

コインから高額紙幣までカバーの
豊富なラインナップ

KC-71、72、73　共通仕様

●受入金種
一万円札、五千円札、千円札、五百円硬貨
●払出金種
71・73 千円札、百円硬貨
72 千円札、五百円硬貨
●受入貨幣容量
一万円札400枚、五千円札300枚
千円札1,200枚、五百円硬貨300枚
72 は五百円硬貨を除く
●払出貨幣容量
71・73 千円札1,600枚、百円硬貨5,000枚
72 千円札1,600枚、五百円硬貨3,000枚
●セレクトボタン
72・73 有　71 無
●寸法
1,650H×500W×355D(mm)
●重量
130kg
72 は五百円硬貨を千円札に逆両替できます

心理ゲームにカルチャーショック!!

Dr.ドクター 脳みそ NOH!

脳みそフル稼働
あなたの脳年齢、
そして未来は…

W700/D800/H1900mm 約100kg　ヒューマン(株)

人相鑑定団

その日の運勢から恋愛まで
我々鑑定団におまかせあれ!

W750/D1540/H2250mm 110kg　データイースト(株)

巷をさわがす心理ゲーム

えらんでお菓子ストアー

選んで楽しい60アイテム!!

ミルキー箱入り
F-3／60個入 ¥2,550

アンパンマングミキャンディー
F-4／40個入 ¥2,040

パラソルチョコレート
F-5／60個入 ¥2,550

ペコポコチョコレート
F-6／30個入 ¥2,550

アンパンマンチョコレート
F-12／20個入 ¥3,400

ポップキャンディー
F-18／10個入 ¥1,700

アンパンマンキャンディー
F-19／10個入 ¥1,700

バッドばつ丸チョコ
K-2／60個入 ¥2,550

ぷよぷよスティックチョコ
K-3／30個入 ¥2,550

ハローキティ(イチゴプレッツェル)
K-6／60個入 ¥2,550

ハローキティのどあめ
K-13／30個入 ¥2,550

キリン午後の紅茶キャンディー
K-19／20個入 ¥3,400

キリンオレンジきりりキャンディー
K-20／20個入 ¥3,060

ぷよぷよグミ
K-25／20個入 ¥1,700

メントスピーチ
W-1／36個入 ¥3,060

メントスミニストロベリー
W-8／120個入 ¥3,060

クラックアップフルーツミックス
W-9／36個入 ¥2,142

チュビ・パッションオレンジ
W-14／24個入 ¥2,040

ゆかいなホイッスルチョコ
K-28／20個入 ¥3,400

ファンタジーマスコットキャンディー
K-29／20個入 ¥3,400

マスコットコレクション
K-30／20個入 ¥3,400

繁盛本舗チウインガム
N-1／20個入 ¥3,400

繁盛本舗らむね菓子
N-2／40個入 ¥4,080

ミニ招き猫(マーブルチョコ)
N-3／12個入 ¥2,550

上記の商品以外にも常時60種を用意しております。カタログをご請求下さい。

- ●3万円以上お買い上げの方は送料をサービスさせて頂きます。
- ●3万円以上お買い上げの場合オリジナルセットを組みます。お気軽に、ご相談下さい。

全商品ＰＬ法対応済

(株)不二家、カバヤ食品(株)、ワーナー・ランバート(株)、ニッポー(株)製

キャンディストアー

35種入2200個～2300個@￥15平均 OP価格￥30,000 ●ガム抜き設定可能

商品の全ては輸入品です。有名、無名いろいろな外国からの品々。
キッチュでエスニック。カラフル＆ユニーク!!

※セット内容は予告なく変更する場合があります。予めご了承下さい。

株式会社ジール
〒164 東京都中野区本町1-31-6マンション中野坂上1103
TEL.03-5351-2470 FAX.03-5351-2471

ャルラインナップ。

0(41)3434

送料無料（ただし、沖縄地域は送料一部負担になります。）

FAXもフリーダイヤルで
0120(73)5189

⑮ ジャンボ ゴリラ５
（80個入）
OP価格 ¥32,000

⑯ なかよし プリティー 第2弾
（100個入）
OP価格 ¥30,000

⑰ ビデオゲーム対戦用シール
（2個入）
OP価格 ¥600（送料別）

⑱ ワールドわんず
（100個入）
OP価格 ¥32,000

⑲ バーチャファイター2
デフォルメタイプウイニングポーズEX
（100個入）OP価格 ¥30,000
©SEGA 1994/㈱ジーエム商事
※写真はレギュラーのデフォルメタイプです。

⑳ドジャースタオル
（100個入）OP価格 ¥32,000
ドジャース ハンドタオル
（100個入）OP価格 ¥27,000

㉑ スーパーホースフェイスタオル
（100個入）OP価格 ¥25,000
㈱セガ・エンタープライゼス
©AVANTI

㉒ MCMタオル 2Pセット
（100個入）
OP価格 ¥35,000
※製品は予告なく変更されることがあります。

㉓ キャラクターハンドタオル
（100個入）OP価格 ¥30,000
© 1994 King Features Syndicate, Inc. © 1993 King Features Syndicate, Inc. © TM & © 1994 Warner Bros.,

㉔ サンリオ キャラクタータオル
（96個入）
OP価格 ¥17,280
© '88,'91 SANRIOCO.,LTD.

㉕ おはようクロックアソートセット
（96個入）
OP価格 @¥500未満

㉖ スリーピング パジャマ
（100個入）
OP価格 @¥500未満

㉗ プードル６
（90個入）20cm×15cm
OP価格 ¥32,000

㉘ UFO用ビーズ
ブルー/クリア/クラッシュアイス
（1kg入）
OP価格 ¥1,600

INFORMATION 下記商品取扱い

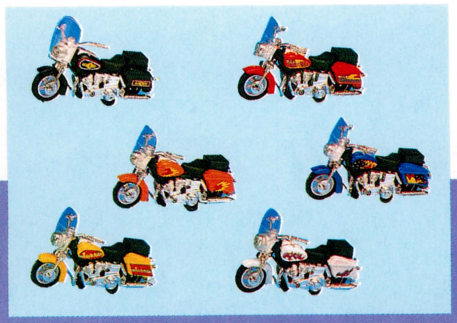
※価格表示のない景品の価格は@500円未満です。

アイテム、アクシス、アミューズ、アム ワールド、浦山商事、ヴィーネット、エイコー、オーブネス、カプコン、カヨー コーポレーション、ケイミック ジャパン、コモコ、サンエス、山雄、システム サービス、ジール、スクラッチ、セントラル、タカラ、ナビス産業、日本コロムビア、ニッコウ電子、バンプレスト、ビジネス センター、フォー ユー、三河商事、ミヤサン、メディア商事、メキシコ、森山商会、遊戯空間、ユーテック、ラッキー企画、ローム ロード、ワタカ
（五十音別）

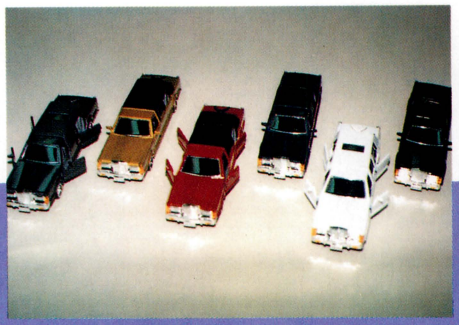
MATSUYAMA GAME

景品グルメのスペシ

御注文は
フリーダイヤルで **012**



① プルバック アメリカンバイク
(144個入)
OP価格 ¥38,000



② モデルカー プレジデント クラッシック
(72個入)
OP価格 @¥500未満

③ スーパーカー シリーズ
(72個入)
OP価格 @¥500未満

④ ハーレータビットソン バンダナ
(102個入)
OP価格 ¥25,000

⑤ ミニコンポ2WAYラジオ
(80個入)
OP価格 @¥500未満

⑥ グレート コンポ
(100個入)
OP価格 @¥500未満

⑦ サッカーワールド 2WAYクロック
(108個入)
OP価格 ¥41,040

⑧ 雪だるまちゃん
(100個入) **特価**(お問合せ下さい)

⑨ ベレー&ウォッチ キャップ
(100個入)
OP価格 ¥30,000

⑩ 使い捨てカメラ ポチーズ
(100個入)
OP価格 @¥500未満

⑪ 赤ずきんチャチャ パート2
(100個入)
OP価格 ¥30,000
㈱タカラアミューズメント ©彩花みん/集英社・テレビ東京・NAS

⑫ 赤ずきんチャチャ クッション
(100個入)
OP価格 ¥32,000
㈱タカラアミューズメント ©彩花みん/集英社・テレビ東京・NAS

⑬ 赤ずきんチャチャ ランチボックス&ランチバック
(100個入)
OP価格 ¥30,000
㈱タカラアミューズメント ©彩花みん/集英社・テレビ東京・NAS

⑭ 赤ずきんチャチャ キーホルダー
(100個入)
OP価格 ¥30,000
㈱タカラアミューズメント ©彩花みん/集英社・テレビ東京・NAS

㈱松山ゲームサービス 〒790 愛媛県松山市余戸南4丁目9-40
TEL0899(71)5786㈹ FAX0899(73)5189

〈銀行振り込み先〉
伊予銀行 余戸支店
当座 2008203
K.K.松山ゲームサービス

ャルラインナップ。

0(41)3434

FAXもフリーダイヤルで
0120(73)5189

送料無料（ただし、沖縄地域は送料一部負担になります。）

㊺ スーパーホース タペストリー
（80個入）OP価格¥30,000
㈱セガ・エンタープライゼス
©AVANTI

㊻ タマ&フレンズ OAグッズ
（88個入）OP価格¥30,000
㈱セガ・エンタープライゼス
©1996 SONY CREATIVE PRODUCTS INC.

㊼ ぼくまんま ラブラブバージョン
（95個入）OP価格¥30,000
©関西テレビ・ラック　企画・発売元 YUJIN
システムサービス㈱

㊽ BITS WORLD ハッピーライフグッズアソート
（90個入）OP価格¥30,000
システムサービス㈱

㊾ バンコ グルメクッキング
（90個入）OP価格¥30,000
システムサービス㈱
発売元 YUJIN ©日本食研

㊿ ヒロミチ・ナカノ ベアーシリーズ
（80個入）OP価格¥30,000
システムサービス㈱
発売元 SHIN INTERNATIONAL
hiromichi nakano

(51) カジラビ
（90個入）OP価格¥30,000
㈱スクラッチ

(52) サンリオ カーメッセージ
（100個入）OP価格¥30,000
㈱スクラッチ
©'76,'88,'89,'92,'93 SANRIO CO.,LTD. 承認NO.-S6-10-06-01

(53) じゃりん子チエ キーチェーン
（200個入）OP価格¥25,000
㈱スクラッチ
©はるき悦巳/双葉社

(54) ちびまる子ちゃん クロック
（80個入）OP価格¥32,000
㈱ビスコ
©さくらプロダクション/日本アニメーション 1995 発売元：株式会社タカラ

(55) あっぱれさんま大先生 ワシャガエル
（100個入）OP価格¥30,000
㈱エイコー　©フジテレビ

(56) オルゴール ぬいぐるみ
（80個入）OP価格¥30,000
㈱エイコー

(57) チキチキマシン スキーグッズ
（90個入）OP価格¥30,000
㈱日本コロムビア・キャラクター・ライセンシング部
Wacky Races™ 1995 Hanna-Barbera Productions, Inc.
All Rights Reserved. Agency: Nippon Columbia Co.,Ltd.

(58) ゲゲゲの鬼太郎 ぬいぐるみ
（90個入）OP価格¥30,000
㈱アミューズ
©水木プロ

INFORMATION　下記商品取扱い

※価格表示のない景品の価格は@500円未満です。

アイテム、アクシス、アミューズ、アム ワールド、浦山商事、ヴィーネット、エイコー、オーブネス、カプコン、カヨー コーポレーション、ケイミック ジャパン、コモコ、サンエス、山雄、システム サービス、ジール、スクラッチ、セントラル、タカラ、ナビス産業、日本コロムビア、ニッコウ電子、バンプレスト、ビジネス センター、フォー ユー、三河商事、ミヤサン、メディア商事、メキシコ、森山商会、遊戯空間、ユーテック、ラッキー企画、ローム ロード、ワタカ
（五十音別）

MATSUYAMA GAME

景品グルメのスペシ

御注文はフリーダイヤルで 012

㉙ 香水&アクセサリー レリア
(70個入)
OP価格 @¥500未満

㉚ 香水&アクセサリー ライラック
(60個入)
OP価格 @¥500未満

㉛ 香水&アクセサリー カトレア
(70個入)
OP価格 @¥500未満

㉜ 香水&アクセサリー カンナ
(80個入)
OP価格 ¥32,000

㉝ MGSオリジナルウォッチアソート
(100個入)
OP価格 @¥500未満

㉞ スォッチ風 デジタル時計
(100個入)
OP価格 ¥23,000

㉟ デジタル時計 アソートセット
(100個入)
OP価格 ¥16,000

㊱ アニマル AMラジオ
(100個入)
OP価格 ¥35,000

㊲ サウンド フラッシュ キーホルダー
(240個入)
OP価格 ¥28,800

㊳ ミンクキーホルダーアソートセット
(100個入)
OP価格 ¥15,000

㊴ 女子高生ミニフィギアキーホルダー
(100個入)
OP価格 ¥20,500

㊵ Jリーグゲームキーホルダー
(96個入)
OP価格 ¥30,000

㊶ アンティーク シャープナー
(144個入)
OP価格 ¥17,280

㊷ ソーラーカード電卓
(100個入)
OP価格 ¥15,000

㊸ チョーカー セット
(100個入)
OP価格 ¥20,000

㊹ メモ レコーダー
(90個入)
OP価格 @¥500未満

㈱松山ゲームサービス 〒790 愛媛県松山市余戸南4丁目9-40
TEL0899(71)5786㈹ FAX0899(73)5189

〈銀行振り込み先〉
伊予銀行 余戸支店
当座 2008203
K.K.松山ゲームサービス

景品グルメのスペシャルラインナップ。

御注文はフリーダイヤルで0120(41)3434

新しくFAXもフリーダイヤルで0120(73)5189

送料無料（ただし、沖縄地域は送料一部負担になります。）

Ⓐ ファンシーフレンズ
（5種100個入）OP価格￥30,000
©㈱松山ゲームサービス

Ⓑ プリプリメイト
（5種100個入）OP価格￥30,000
©㈱松山ゲームサービス

Ⓒ NEW
かかってきやがれ
（5種100個入）OP価格￥27,800
©KAYO CORP./㈱ユウピス

Ⓓ NEW
アニマルワイルドパーク
（6種100個入）OP価格￥30,000
©KAYO CORP./㈱ユウピス

Ⓔ ビッグ・エレガンス
（5種60個入）OP@￥500未満です
©KAYO CORP./㈱ユウピス

Ⓕ かかってきやがれ スペシャル
（5種60個入）OP@￥500未満です
©KAYO CORP./㈱ユウピス

Ⓖ ジャンボアニマルワイルドパーク
（6種60個入）OP@￥500未満です
©KAYO CORP./㈱ユウピス

Ⓗ ベアーセレクション
（5種60個入）OP@￥500未満です
©KAYO CORP./㈱ユウピス

Ⓘ ファンシーメイト
（6種100個入）OP価格￥30,000
©KAYO CORP./㈱ユウピス

Ⓙ BIGファンシーメイト
（3種78個入）OP価格￥29,000
©KAYO CORP./㈱ユウピス

Ⓚ メルヘンBOYS & GIRLS
（BOYS4種/GIRLS4種 100個入）OP価格￥28,000
©KAYO CORP./㈱ユウピス

㈱松山ゲームサービス
〒790　愛媛県松山市余戸南4丁目9-40
TEL0899(71)5786㈹　FAX0899(73)5189

〈銀行振り込み先〉
伊予銀行 余戸支店
当座 2008203
K.K.松山ゲームサービス

発売中

花空間（はなくうかん）

72個入 OP価格 ¥28,000

水のいらない
ステキなインテリア

発売中

めっせぇじお座ブー

100個入 OP価格 ¥30,000

©1995 BIRTHDAY

30cm×30cmでボリューム
たっぷり。
ブーブーキットをはずせば
ふつうの座ぶとんになります。

発売中

マフラー あんど ベアー

78個入 OP価格 ¥31,000
マフラー(18種)×39個ベアー×39個

お年玉カード入り!

フラミンゴII

flamingoII

独占販売

好評発売中

- 遊びやすさがグーンとアップ!
- デザインが6角カットでカッコよく!
- カラーリングがよりゴージャスに!
- 大きめプライズも取り出せます!

6人用

仕様

寸法：W1,630×H2,000×D1,600(mm) 重量：200kg
消費電力：770W AC100V 50/60Hz 〒91-53174

総発売元：㈱アクシス　製造元：㈱タカラアミューズメント

発売中

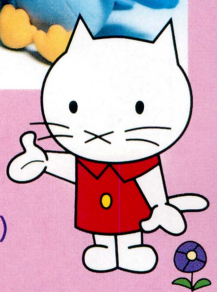
ムスティシリーズ

MUSTI

NHK教育テレビ
毎週金曜日放送
8:45～8:50
(再) 16:20～16:25

©BRTN-VAR-CORVELI

ぬいぐるみ(クレーン用)
100個入 OP価格 ¥30,000



お楽しみセット(75φ用)
200個入 OP価格 ¥20,000

©BRTN-VAR-CORVELI

※カプセルは含みません。

Axis 株式会社 アクシス
〒144 東京都大田区蒲田5-36-5第10坂入ビル3F
TEL 03-5710-6091㈹ FAX 03-5710-6090㈹

お問い合わせ先
ホクセイ株式会社
〒810 福岡市中央区六本松2-1-11
TEL 092-713-0400
FAX 092-752-0898

株式会社サンタパパ
〒114 東京都北区西ケ原3丁目64番17号
TEL 03-5567-0301
FAX 03-3940-7474

新春吉例

1996 初荷市

今年も一番、縁起がいい！

マスコットピエロ

75Φカプセル　OPP袋入

●120個入り　OP価格¥14,400

ミニポリベアーオーケストラ

75Φカプセル

●120個入り　OP価格¥14,400

ジョークタオル

●100枚入り　OP価格¥20,000

おみくじ

ヘキサ

●100個入り　OP価格¥25,000

絵馬

75Φカプセル

●96個入り　OP価格¥14,400

招福タオル

●120個入り　OP価格¥21,600

ミニミニカー(ワーゲン・キャリア付クーパー)

75Φカプセル

●144個入り　OP価格¥17,280

クレイジーカー

75Φカプセル

●192個入り　OP価格¥19,200

クリスタルケースin指輪

ヘキサ　75Φカプセル

●96個入り　OP価格¥19,200

弾丸チェーンKH

75Φカプセル

●120個入り　OP価格¥18,000

バックル

ヘキサ

●100個入り　OP価格¥30,000

皮クォーツ

●100個入り　OP価格@¥500未満です

忍者KH

75Φカプセル

●100個入り　OP価格¥15,000

パチンコお守りKH

ヘキサ

●100個入り　OP価格¥18,000

パチンコ必勝リング

75Φカプセル

●100個入り　OP価格¥20,000

ファーキーホルダー

75Φカプセル　長さ19cm

●100個入り　OP価格¥25,000

ストップウォッチ

75Φカプセル

●100個入り　OP価格¥20,000

イヤホーンラジオ

75Φカプセル

●100個入り　OP価格¥25,000

※1回の注文トータル金額3万円にて送料当社負担となります。

輸入雑貨卸販売

(有)東上物産

TEL 0273(72)3744
FAX 0273(72)3762
〒370-35 群馬県群馬町西国分285-1

振込先
東和銀行六郷支店
普083854

謹賀新年

旧年中は格別のお引き立てを賜わり 厚く御礼申し上げます
本年も尚一層のご愛顧を賜わりますよう宜しくお願い申し上げます

平成8年 元旦

バイク(化粧箱入り)

サイズ210×136×57mm

UFO

72個入 OP価格¥28,800

スーパーカー

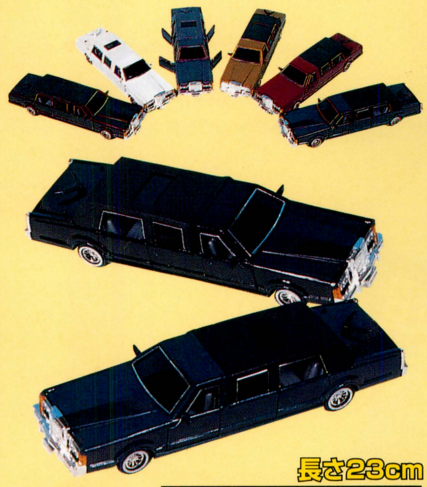
UFO

円筒カプセル

サイズ180×80×50mm

72個入 OP価格¥28,800

リムジン(ロールスタイプ)



長さ23cm

UFO

72個入 OP価格@¥500未満

7インチ ワーゲン

UFO

円筒カプセル

●72個入り OP価格¥25,200

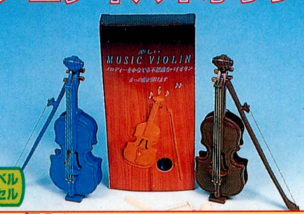
クラッシックカー

UFO

円筒カプセル

●144個入り OP価格¥36,000

メロディバイオリン



ハッピーベル

円筒カプセル

●72個入り OP価格¥27,360

ウインター Wカップ

円筒カプセル

取手付

●96個入り OP価格¥24,960

ペーパーウェイト

円筒カプセル

●96個入り OP価格¥26,880

ウォータータイマー

ヘキサ

円筒カプセル

サイズ57×45×123mm

●72個入り OP価格¥21,600

充電式シェーバー

ヘキサ

円筒カプセル

●50個入り OP価格@¥500未満です

電池式シェーバー

ヘキサ

円筒カプセル

●100個入り OP価格¥28,000

手錠

ヘキサ

円筒カプセル

●96個入り OP価格¥33,600

びっくり缶

ヘキサ

円筒カプセル

●80個入り OP価格¥12,000

マジック クロック(貯金箱)

UFO

ハッピーベル

サイズ200×95×73mm

●72個入り OP価格¥25,200

メルヘン パズル

ハッピーベル

サイズ205×150×60mm

●72個入り OP価格@¥500未満です

※1回の注文トータル金額3万円にて送料当社負担となります。

輸入雑貨卸販売
(有) 東上物産
TEL 0273(72)3744
FAX 0273(72)3762
〒370-35 群馬県群馬町西国分285-1

振込先
東和銀行六郷支店
普 083854

新製品

アリス ステーショナリー

5種アソート・88個入　OP価格：30,000円

©1911 Macmillan Publishers Limited. LICENSED BY SUN MORE CO.,LTD.
THE MACMILLAN ALICE ILLUSTRATIONS BY SIR JOHN TENNIEL. COLOURED BY HARRY THEAKER.

3月発売

ウッド フレンドリー

5種アソート・90個入　OP価格：30,000円

©1995 SCOOP CREATION

超人気大爆発!!

アリス ランチセット

5種アソート・96個入　OP価格：30,000円

©1911 Macmillan Publishers Limited. LICENSED BY SUN MORE CO.,LTD.
THE MACMILLAN ALICE ILLUSTRATIONS BY SIR JOHN TENNIEL. COLOURED BY HARRY THEAKER.

人気沸騰!!

ブルックリンキッズインテリアクロック

5種アソート・80個入　OP価格：30,000円

©CLS / K. AIHARA

残りわずか!!

Gウォッチ

5種アソート・96個入　OP価格：30,000円

©1995 SCOOP CREATION INC.

超人気大爆発!!

アニマルポップ

5種アソート・100個入　OP価格：30,000円

©1995 SCOOP CREATION INC.

大好評発売中

マリリンモンロー ウォッチ

5種アソート・92個入　OP価格：30,000円

©Design© 1994 The Estate of Marilyn Monroe. All Right Reserved.
MARILYN™ and NORMA JEANE™ are trademarks of the Estate of Marilyn Monroe.
Represented by The Roger Richman Agency, Inc., Beverly Hills, CA.

人気沸騰!!

UNKO君アソートセット

5種アソート・96個入　OP価格：30,000円

©1995 SCOOP CREATION INC.

TOM & JERRY™ シリーズ

ポスター付

©1995 TURNER ENTERTAINMENT CO., ALL RIGHTS RESERVED.

人気沸騰!!

●この商品は、三菱自動車工業株式会社の許諾を受けた商品です。

TOM & JERRY™+PAJERO MINI カーセット

8種アソート　OP価格：30,000円

大好評発売中

TOM & JERRY™ ポーチセット

5種アソート　OP価格：30,000円

新製品

●この商品は、三菱自動車工業株式会社の許諾を受けた商品です。

TOM & JERRY™ PAJERO MINI ポーチアソートセット

8種アソート　OP価格：30,000円

株式会社 スクープクリエーション
本　　社　〒491 愛知県一宮市今伊勢町宮後字西茶原54-3
TEL (0586) 43-3370　FAX (0586) 43-3372
東京営業所　〒144 東京都大田区蒲田5-36-2-5 相互蒲田ビル904
TEL (03) 3734-1141　FAX (03) 3734-1142

ゴルフ・シミュレーションとは一味違う

まったく新しいゴルフゲーム新登場!!

ドライビングコンテスト™

特許実用新案出願中

自動的にボール回収、ボール出しシステムで省力化実現

コイン投入で自動的に
1個ずつボールが出てきます。
（プレイ料金・ボール数は設定自由）

スクリーンに向かって
ナイスショット！
飛距離と方向が表示されます。
OBもコミカルに演出。
ベストスコアもしくは、
3回の飛距離の下1桁が
揃うと景品が出ます。

●集客力、話題性抜群!!
大型施設の必需マシン

●各地のロケテストで高インカムを記録!!

設置店・レンタルオーナー募集中!!

ネットシステム一式：
- ●ゲーム機本体
- ●センサーシステム
- ●マット芝システム
- ●自動ボール回収システム
- ●自動ボール出しシステム
- ●飛距離、方向表示システム
- ●スクリーン映像システム（固定式）

仕様：
W2,800×D4,800×H2,700(mm)、
（スタンダード仕様）
使用電力130W（操作部）・200W（表示部）

◆小型仕様もあります。

総販売元 太東商事株式会社
〒406　本　社　山梨県東八代郡石和町四日市場1718
TEL 0552-62-4718㈹　FAX 0552-63-6650

第4話　初詣に行くよ。

わくわくどうぶつウォッチング

Created by
Suzuki & Kosaka

FUNKY ROLL PLAING COMIC

Multi Planning Design and Making

Copyright ©1995 SPiCE CREATIVE CO.,LTD.
All Rights Reserved.

賀正新年...ってことで
くみはまじゃとどうぶつを
連れて初詣に行きました。

To be Continued.

ぱずるん動物園

カチカチパズル
で遊んだり、
机の上に飾ったり・・・。

5種 90個入 19cm
OP価格¥31.000

おあずけDOG ドッグ くうん

お楽しみいぬフード、
中身はいろいろ7種類。
おにぎりからシェイク
何が出るかはお楽しみ。

6種 90個入 18cm
OP価格¥31.000

どうぶつ定期券

かわいい動物
たちのかわいい
カラフル定期券。

8種 90個入 18cm
OP価格¥31.000

ぷっちーずのバッグがいっぱい!

もわもわポーチに
まんまるコインパース。
いちばんおっきな
ほんわかリュック。

5種 3タイプ 90個入 14~20cm
OP価格¥31.000

とらんぷぽっけ TRUMP POCKET

これはトランプ?それともマンガ!?
2倍たのしいコミックトランプ。

5種 90個入 18cm
OP価格¥31.000

SPiCE CREATIVE

株式会社スパイス クリエイティブ
〒271 千葉県松戸市本町1 4ー5 稲生ビル1F
TEL●0473-69-5022 FAX●0473-65-8777

31 シルバーイーグルリング
100個入
OP価格 ¥15,000

32 シルバードクロリング
100個入
OP価格 ¥15,000

9 シルバーリング
100個入
OP価格 ¥15,000

10 ターコイズリング
100個入
OP価格 ¥15,000

180 ドルフィンリング
100個入
OP価格 ¥15,000

195 ラインストーンネームリング
100個入
OP価格 ¥18,000

197 チーマーファッションリング
100個入
OP価格 ¥18,000

110 ムードリング
100個入
OP価格 ¥20,000

79 シルバーキーホルダー
100個入
OP価格 ¥14,000

80 シルバーミドルチェーン
100個入
OP価格 ¥16,000

30 シルバーロングチェーン
100個入
OP価格 ¥18,000

5 パンクチェーン
100個入
OP価格 ¥15,000

4 チョーカー
100個入
OP価格 ¥15,000

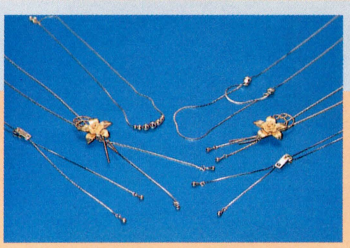
72 メンズチョーカー
100個入
OP価格 ¥18,000

68 タイチーコレクション
100個入
OP価格 ¥15,000

60 ドルフィンコレクション
100個入
OP価格 ¥15,000

237 ロケットアクセサリーセット
100個入
OP価格 ¥15,000

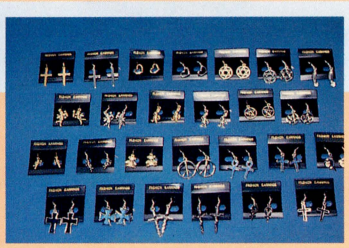
238 ロケットネックレス
100個入
OP価格 ¥18,000



239 ゴールドルーブネックレス
100個入
OP価格 ¥18,000

85 エリザベス&ケネディネックレス
100個入
OP価格 ¥15,000

27 イヤリング
100個入
OP価格 ¥15,000

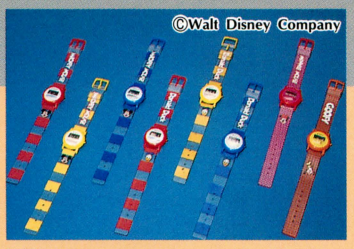


28 ピアス
100個入
OP価格 ¥15,000

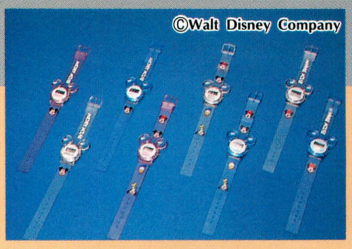
15 ゴールドバレッタ
100個入
OP価格 ¥15,000

16 シルバーバレッタ
100個入
OP価格 ¥15,000

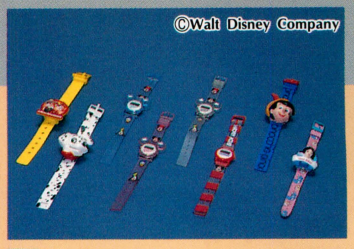
143 ディズニーカラーウォッチ
50個入
OP価格 @¥500未満



176 ディズニーストライプ&チェック
50個入
OP価格 @¥500未満



175 ミッキーマウスウォッチ
50個入
OP価格 @¥500未満



205 ディズニーアソートウォッチ
50個入
OP価格 @¥500未満

236 マウスチェーンウォッチ
100個入
OP価格 ¥30,000

207 スポーツウォッチ
100個入
OP価格 ¥15,000

200 ウインターベアオルゴール
48個入
OP価格 @¥500未満

201 テディベアベイビーオルゴール
48個入
OP価格 @¥500未満

211 雪ダルマスノードーム
144個入
OP価格 ¥14,400

210 雪ダルマパールキーホルダー
100個入
OP価格 ¥8,000

209 雪ダルマキーホルダー
100個入
OP価格 ¥6,000

182 雪ダルマペアキーホルダー
100個入
OP価格 ¥5,000

181 ペアキーホルダーセット
100個入
OP価格 ¥5,000

38 フロッキーキーホルダー
100個入
OP価格 ¥5,000

82 バンダナ
100個入
OP価格 ¥10,000

231 ボーダーマフラー
60個入
OP価格 ¥15,000

113 メタルフレームサングラス
100個入
OP価格 ¥20,000

114 リーフケース入
100個入
OP価格 ¥25,000

219 ロイヤルスカーフ
100個入
OP価格 ¥30,000

220 リーフケース入
100個入
OP価格 ¥35,000

223 シフォンロングスカーフ
100個入
OP価格 ¥30,000

224 リーフケース入
100個入
OP価格 ¥35,000

227 シフォンスカーフ
100個入
OP価格 ¥25,000

228 リーフケース入
100個入
OP価格 ¥30,000

株式会社 エイ・ピー・アイ

〒420 静岡市呉服町2丁目3-3 エイ・ピー・アイビル
TEL (054) 250−0135(代) 10:00〜18:00
FAX (054) 271−5817

御注文はFAXで24時間受付
FAX (054) 271-5817

※セット内容が若干変更になる場合がございます。予め御了承ください。

振込先
静岡銀行
呉服町支店
(普)0778769

先駆者の誇り メダル

TOKEN

Bi-METAL COIN 〈バイ・メタルコイン〉

- 2種類の異なった材質を加工(金・銀のコンビネーション)
- 磨かれた技の輝き——　●高品質・高精度
- きっとお役にたちます、あなたのお店のイメージUP!!

ロケーションニーズにあわせて

数々の納入実績から培ってきた豊富なノウハウ
最新設備の導入、厳密な検査による品質管理のもとメダルをお届けしています。

スタンダードメダル
(鉄・しんちゅう他)
ポピュラーなニッケルメッキ仕上げの他、金メッキ、しんちゅうの風合いを活かしたキリンス加工等ができます。

カラーメダル
(鉄・しんちゅう他)
時代にマッチしたカラーメダル
パーラーの差別化、不正防止に大きな効果、技術改良により短納期で確実に納品。

スーパーゴールドメダル
(硬質・洋白)
メダル自動循環、搬送、補給システム等に最適、従来のメダルとは素材が違うため硬度が飛躍的にUP!

スーパーシルバーメダル
(硬質・ステンレス合金)
自動搬送ライン適合メダル、素材が違います。
メッキ不要、耐久性抜群の硬質メダル。

コインクリーナ

●メダル研磨機TC-70

- メダルのよごれ防止
- 機械投入、すべり効果抜群

巾900×高さ742×奥行470㎜

専用カラーペレット
静電防止剤付・研磨材

株式会社 トーケン

■東京支店/〒105 東京都港区新橋6-9-4(リクルート新橋スタジオビル2F)　☎(03)3438-0698(代)
■名古屋(営)/〒464 名古屋市千種区松軒1-9-20(アーバンMY1F)　☎(052)712-3665(代)
■大阪支店/〒590 堺市遠里小野町3-3-18　☎(0722)32-0181(代)
■福岡支店/〒810 福岡市中央区天神3丁目10番1号(天神源氏ビル602号)　☎(092)752-2440(代)
■本社・工場/〒590 堺市遠里小野町3-3-18　☎(0722)24-5001(代)

あの2Vロックシリーズ（F930, F940, F950, F950S）が一本のキーで管理OKに！

安全性を重視

F930

取付長さ17.4mm

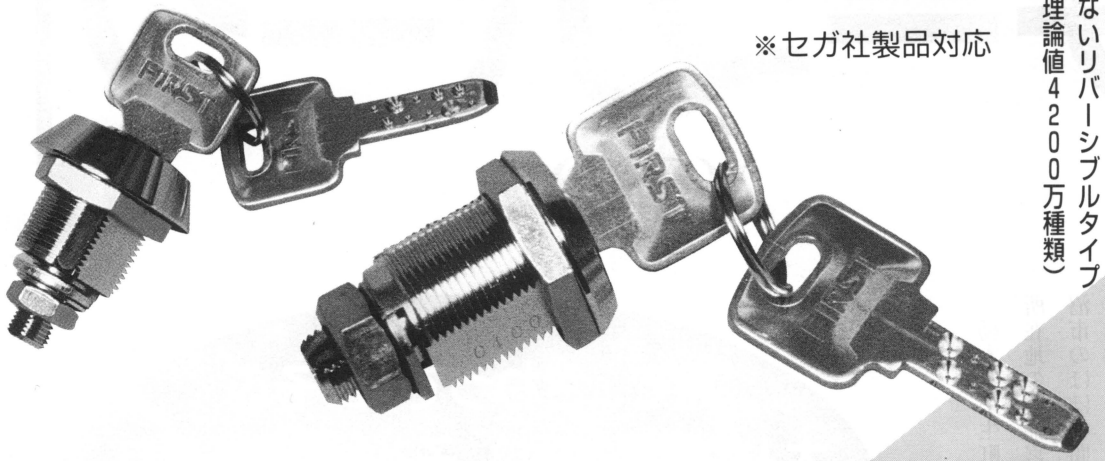
3方向にピン使用
4200万種類!!

F940

取付長さ22mm
軸寸法　M10

人気の2Vロックに、
F940(ネジ太タイプ)新登場!!

※セガ社製品対応



- 破壊防止用ガードリング付（FDR方式）
- 鍵板は重厚な洋白材を使用（t＝2.2）
- 安全性を重視した「3方向」(12本ピン)※最大15本ピン
- キーは方向性のないリバーシブルタイプ
- 豊富な鍵違数（理論値4200万種類）

ツーブイロック
2V LOCK
The Super Lock System. Produced by First Lock.

- 標準同一番号は10種。他は全て登録番号です。
- 特注により、マスターキーも制作します。(子鍵は100種)
- 自販機規格ですので、取付寸法は従来品と同じです。
- 主要パーツは全て黄銅製（クローム）

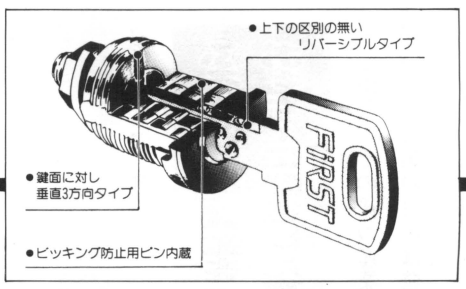
F950

取付長さ29.7mm

F950S

取付長さ29.7mm

F950, F950Sはセガ社製品・一般アミューズメント機械
スロットマシンが管理できる。



営業品目　2Vロック・カインドロック・Xロック・八万ロック・スイッチロック
各種シリンダー錠製造販売及び加工品、特注品・ほか

鍵のことならなんなりとご相談下さい。
くわしくは、カタログをご請求下さい。

FIRST

株式会社 ファースト・ロック

本社営業部 〒304 茨城県下妻市大字江上山1645-10 TEL 0296(43)7591(代) FAX 0296(43)7598
東京営業所 〒182 東京都調布市染地3-1-61 TEL 0424(87)5221(代) FAX 0424(87)0776

連載

日本のテーマパーク(30)

見て、さわって、あそぶ 大人の郷愁を誘い、子どもの夢を育む 『壬生町おもちゃ博物館』 （栃木県下都賀郡壬生町国谷）

栃木県壬生町（みぶまち）は、県庁所在地の宇都宮市、そして栃木市、鹿沼市のほぼ中間地点にある。もともとは農業地帯で、県の名産のひとつカンピョウの生産では日本一を誇り、300年近い歴史がある。また、イチゴ、ゴボウ、ビール麦の生産でも全国有数であるという。

東武鉄道宇都宮線が東京の浅草と宇都宮を結んでいるが、その栃木と宇都宮のちょうど中間くらいに「おもちゃのまち」という全国でも珍しい駅名がある。駅名の通り、おもちゃの製造企業が集まっている町なのである。

昭和30年代の後半、おもちゃ製造の主力は、ドイツと日本であった。ドイツのニュールンベルクにはその工業団地が形成されており、製造の中心となっていた。日本は東京の下町、墨田区、葛飾区、台東区の一部が、おもちゃの関連企業が集結していることで知られていたが、壬生町に工業団地をつくり、過密化する東京から集団移転する話がもちあがった。

当初は65社が予定されていたが、昭和38年に約35社が移転し、おもちゃ工場団地がスタートした。輸出玩具共同組合が結成され、また同時に「おもちゃのまち駅」がつくられたわけである。

人口もかつての2万3000人から、4万人強と増加し、半数は他の土地から来た住民であるという。

ふるさと創生資金をきっかけにおもちゃに関連した事業を計画

しかし、その後の産業構造の変化に伴い、玩具類の生産は発展途上国に移

ユニークなデザインのステンドグラス。遊び心と想像力に満ち溢れている

行していった。おもちゃ団地も国内向けの生産は続いているが、主力はそれまでのノウハウを活かしたビデオテープや使い捨てカメラに移っている。

そのような状況下にあった時、「自ら考え自ら実践する地域づくり」を旗印に、ふるさと創生資金1億円事業の話がもちあがった。壬生町では平成元年5月、事業のアイデアを、広く町民から募集することになった。その結果、「おもちゃに関連する事業を」という声が大きく、町民の意向をうけて町では『おもちゃ博物館』を建設することになったわけである。

建設の趣旨は、次のように定められた。「21世紀を担う子どもたちが、おもちゃとのふれあいを通して、心豊かで創造性に富んだ人間に成長することを願い、併せて地場産業の活性化、観光資源の開発を目的とする」

委員会が発足し、平成3年10月には、県内の小・中・高校生を対象に、建物のイメージ画を募集した。そのなかの2点、小学生と中学生の作品は、現在、同館の1階にステンドグラスで残されている。

遊び心と想像力に満ち、大人ではちょっと考えつかないようなユニークなデザインである。

設計・建築はコンペで決定したが、その受賞作品のイメージは、建物の外観に充分活かされている。また、平成6年には同じくシンボルマークを募集した。採用されたのは、小学生の作品で、おもちゃのゼンマイをデザインしたものである。

日本玩具協会とタイアップ 3万点の収蔵玩具

開館は平成7年4月23日。それ以来、11月末までに、23万1500人の有料入場者があり、新たな観光資源の開発という目的も、充分果たしていると考えられる。また、同館は「おもちゃのまち駅」より、車で5分の距離にあるが、交通機関はまだ未整備で、自家用車、タクシー、その他は徒歩か、無料貸出しの自転車である。

アクセスの面では、それほど有利とはいえないが、それでもこの数字を獲得しているのは、「おもちゃ」をテーマにしたユニークさにあるといえるだろう。

しかし、東北自動車道栃木ICから約25分、鹿沼ICから15分と、自動車利用では恵まれた立地にある。また、同地域は目下、町の総合公園が建設されており、すべての施設が整った段階では、アクセスの面でも、改善されることと思われる。

敷地面積7869㎡、建築面積1952㎡、延床面積3247㎡。3階の鉄筋コンクリート造り（一部鉄骨）だが、天井高をできるだけ高くとったため、普通の建物の7階分の高さがある。そのため、内部は、ゆとりと解放感を感じる空間が現出した。遊びの道具をテーマにした博物館には、貴重な配慮といえるだろう。投下資本は、建物だけで22億円である。

展示品の収集は、日本玩具協会とタイアップしている。もともと同協会が博物館構想をもって収集していた玩具を寄贈、もしくは永久貸与してもらうことになり、収蔵3万点の規模となった。現在、そのうち2000点が展示されている。

博物館を構成する三つのゾーン

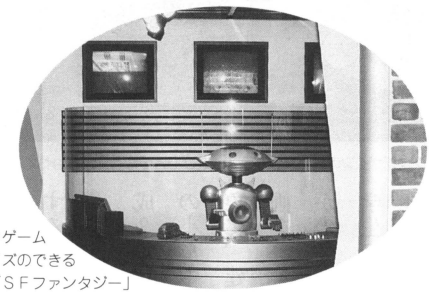
館内は一階が「体験施設ゾーン・おもちゃのワンダーランド」と位置づけられており、〝異次元世界の不思議な楽しい体験施設〟が味わえる趣向である。「光のホール」を通りワンダーランド入口を入れば、次のようなワンダーランドが待っている。

①地底都市・謎の地底人が住み、宇宙冒険ボートもある都市。
②インフォメーション・体験施設をロボットが案内する。
③パラボラ・会話ができる通信装置。
④SFファンタジー・コンピュータゲームや学習クイズができる体験ゾーン。
⑤ミステリーの部屋・ミステリアスな体験ができるさまざまな装置。
⑥スリルと冒険の疑似体験装置「M：V」（ミーブ）。
⑦ふしぎな窓のストリート・不思議な世界が連続するストリートに並ぶ窓。
⑧ストリートオルガン

この他、おもちゃとあそびの部屋、

一階「体験施設ゾーン・おもちゃのワンダーランド」入口

1F・おもちゃのワンダーゾーン



コンピュータゲームや、学習クイズのできる体験ゾーン「ＳＦファンタジー」

おもちゃとの交流で、いつも笑いと賑わいがたえない「おもちゃとあそびの部屋」

趣向が凝らされた中庭と池、そして展示ギャラリー、グッズを販売しているナイスショップなどが配されている。

2階は「展示施設ゾーン・おもちゃとあそびのミュージアム」で、次のようなゾーニングがされている。

○「ほわっと・いず・おもちゃ」1と2とふたつのゾーンにわかれており、おもちゃの歴史が一目でわかる年表と解説があり、おもちゃの歴史や変遷、人気の移り変わりなどが、楽しみながら理解できる。そして世界のおもちゃの広がりを学ぶことができる。

○「おもちゃのおかしなフェスティバル」おもちゃがつくり出す祭りの雰囲気。

○「なかよしおもちゃの部屋」世界各国の民芸人形や日本のキャラクター人形までを紹介。

○「まねっこおもちゃの部屋」ままごと、ミニチュア、コスチュームまで、〝まねっこ〟をして遊ぶおもちゃの数々。

○「うごき・うごかすおもちゃの部屋」からくりおもちゃ、機械玩具の部屋。

○「ゲームおもちゃの部屋」ゲームを主体とするおもちゃを系統的に紹介。

○「おもちゃのサーキット」スロットル・レーシングサーキット。

○「企画展示室」。

また、3階は「展望・休憩ゾーン・パノラマ展望室」となっており、思いがけない自然の景観が一気に広がる。休憩室としても、景観を楽しみながらゆったりとした時間を過ごすことができる。

幅広い人気を集めている施設のひとつ、ミステリーの部屋

「ストリートオルガン」。不思議なおもちゃの街で、陽気なピエロのオルガン演奏が行なわれている

見て、さわって、遊ぶのが特色 やや予想外だった来館客層

目下のところ人気が大きいのは、疑似体験シアターの「M‥V」であるという。名称はミラクル・ビークルの頭文字であるが、ミーブは壬生町にも通じる。

また、いわゆる娯楽施設が少ないという指摘もあって、屋外に設置したコンパクトなフィールドアスレチック施設の利用率が高い。同館は一度チケットを購入すると出入りが自由なため、ミーブの待ち時間にそこで遊ぶパターンが多くなっている。

1階のミステリーの部屋のファラオの予言も、幅広い人気を集めているもののひとつである。

同館の特色は、「見て、さわって、あそぶ」ところにある。そして、オープン以来の客層は、やや予想外であったという。まず、全体の七割が大人であったことがあげられる。もっとも多いのは、20代後半から40代前半の家族連れであるが、夫婦に一人、あるいは二人の子ども、そして叔父さんや叔母さん、祖父母などが一緒に訪れるケースが目立っている。

そのために大人の比率が一層あがるという現象が生じているのだ。現代日本の少子化を裏づけることでもあるが、さらに、カップルが多いのも予想をこえていた。ウィークデイの午後や土曜日曜など、若い男女の二人連れがめだって多くなる。同館の木野内洋市館長は、

「なぜか、必ずといってよいほど、手をつないで館内を見て歩いている。意外だったが、微笑ましい光景です」という。

また、中学生が少ないのも、意外であった。これもまた、高校受験を前に忙しい毎日であるという現代の風潮を反映しているものかもしれない。

同館のテーマは〝おもちゃ〟である。子どもたちがはしゃいで楽しんでいる

のは当然であるが、実は、大人が結構楽しんでいるのだ。大人たちのほうがうきうきしている家族もある。

彼らもかつては子どもである。昔懐かしいおもちゃを目の前にすると、つい頬が緩み、ワンパクや夢多き少女であった頃のことが思い出され、また、おもちゃが今よりもはるかに貴重で、大事な宝物であったことを思い出すのだ。

いくつかのおもちゃを題材に、夫婦や同行の大人たちの会話がはずむことも少なくない。子どもたちにとっては、今ではかえって珍しい昔のおもちゃを前にして、得意気に講釈しているお父さんもいる。

その意味でも、実に幅広い年齢層に対応できる博物館ということができる。

この夏には、同県のウェスタン村とおもちゃ博物館がはとバスのツアーに組み込まれた。

整理・研究とイベントを、さらに充実

駐車場の車のナンバーから判断するかぎり、来館はやはり県内からが多く、7割を占めている。またオープン当初は群馬ナンバーも目立ち、現在は土浦ナンバーがもっとも目立っているという。

そのあたりを中心に、商圏は関東一円に拡がりつつある。ごく少数ではあるが、全国のかなり遠距離の車のナンバーを見ることもある。しかしこれは、同町に独協大学の医学部があり、その学生の車が大半ではないかとみており、全国的な知名度を獲得するのは、まだこれからである。

同館の運営には、㈶壬生町施設振興公社があたっており、職員は12名。内3名は町からの出向である。企画の段階から関わっている担当者が二人おり、今後は収蔵品の整理、そして研究の方面にも本格的に取り組んでいきたいとしている。前述のように一気に膨大な収蔵品が集まったため、その整理だけでも、相当の時間と人員が必要なのである。

イベントの方面にも力をいれ、徐々に拡大していきたい考えである。

ナイスショップでは、地元の商工会議所に依頼して、物産展を常時開設しており、手作り教室も軌道にのってきている。

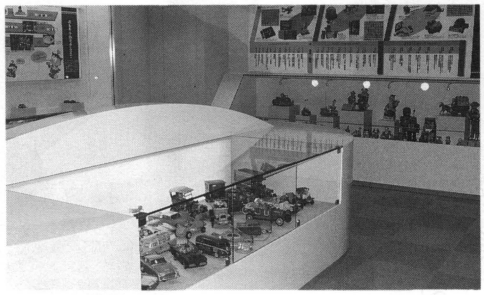
また、実際にさわってあそぶおもちゃを展示しているために、故障するケースも少なくない。その対策のためもあって、おもちゃの病院を開設した。現在のところは館内の修理だけだが、近いうちには一般にも開放して、文字通り「おもちゃの病院」として活動していきたい考えである。

目前にひかえたクリスマスは、3階の展望室で、「クリスマス・メルヘンコンサート」を開催、壬生町少年少女合唱団、壬生東小弦楽合奏、サンタクロースのバンドが出演する予定である。

なお、入館料金は、大人500円、子ども300円。3歳以下の幼児は無料となっている。

2F・おもちゃとあそびのミュージアム

「ほわっと・いず・おもちゃ2」。いろいろな国のおもちゃの音声解説を加えた世界地図を中心に、おもちゃの広がりを知ることができる



「ほわっと・いず・おもちゃ1」。おもちゃの歴史が一目でわかる年表と映像解説などでおもちゃの歩みを学ぶことができる

「おもちゃのおかしなフェスティバル」。いつでも楽しい祭りに出会える、おもちゃの街の広場

施設概要

■住　所　栃木県下都賀郡壬生町国谷2300番地
■問合わせ　TEL 0282（86）7111
■開館時間　午前9時30分～午後4時30分（入館は、午後4時まで）
■休 館 日　毎週月曜日（月曜日が祝日・振替休日の場合は翌日）
年末年始（12月28日～1月4日）
■入 館 料　おとな：500円（400円）　こども：300円（200円）
※こどもは4歳以上中学生まで。（ ）内は、20人以上の団体料金です
●交　通　東武鉄道宇都宮線おもちゃのまち駅下車タクシーで約5分
東北自動車道 栃木I.C.から車で約25分
鹿沼I.C.から車で約15分

『1995台湾電子遊戯機産業大展』

於：12月1日～5日／台中世界貿易中心

去る12月1日～5日、『1995台湾電子遊戯機産業大展』が、台湾台中市・台中世界貿易中心において開催された。

今回の展示会は、中華民国電子益智科技協進会中区委員会が主催し、広告代理店である華美廣告事業股份有限公司が運営、台湾のメーカー、ディストリビュータ87社が出展、12月という慌ただしい時期に拘わらず、大勢の業者、一般来場者で賑わった。

TAIWAN Amusment Machine Exhibition 95

台湾に於いて開催されるショーは、海外の業界人にとって非常に分かりづらく、実にややこしい感じがする。というのも、台湾という小さな国内で年に数回も国際トレードショーが催され、TAEやTAMなど、同じ名称のものや似たような名称が多いからだ。

今回レポートするショーの名称も『1995TAM』で、昨年6月に台北で開催されたショーと同名。記者自身も少々混乱しながらこの点を主催者に尋ねると、ある程度の理解を得ることができた。

つまりは、主催者である台湾の業界団体である中華民国電子益智科技進会も、各ブロック支部が独自で活動しており、それぞれの中心都市に於いて、展覧会を開催しているということなのだ。6月に台北で行なわれたTAMは、北区委員会が主催し、今回台中で開催されたショーは、中区委員会の主催によるものとなるらしい。

もちろん、展示会自体に大きな差（会場の規模や出展社数など）はなく、ただ各々の協会がより良い展示会へと競争しあったり、地元中心の出展企業で構成されたりということのようだ。

台湾オリジナル製品の出展に注目が集まる

さて本題に入り、展示会の様子をレポートしよう。

『ゲームの研究と開発』をテーマに掲げた今回の展示会は、どれだけ台湾ゲーム機メーカーがオリジナリティを発揮した商品を出展するかに注目が集まっていた。台湾のゲーム市場、とりわけロケーションに於いては、ビデオ、アーケードゲームが日本製、リデンプションが欧米製により大きく占められているのだが、昨今、台湾メーカーも意欲的に新商品を発表、価格の安さ（海外製品に比べて。特に日本製品とは大きな価格差がある）から、業績を大きく延ばすメーカーも出現している。

そうした中、同展示会は開催されたわけだが、結論から云えば、技術的、装飾面については、やはりゲーム先進国（日本、アメリカ）に追いつくには、まだまだ時間が掛かるように感じられた。

アミューズメント出展機種の中心はリデンプションゲームやスマートボールで、斬新なアイデアが盛り込まれたゲーム機器という点では、正直物足りなさを感じた。

しかし台湾といえば、とかくコピーだ、ものまねだと言われていたことを考えると、そうした国際的な悪いイメージを払拭させたいという主催者の熱意が強く感じられ（展示会の内容は別として）、活気あるショーに導いたのは、大成功といえるだろう。

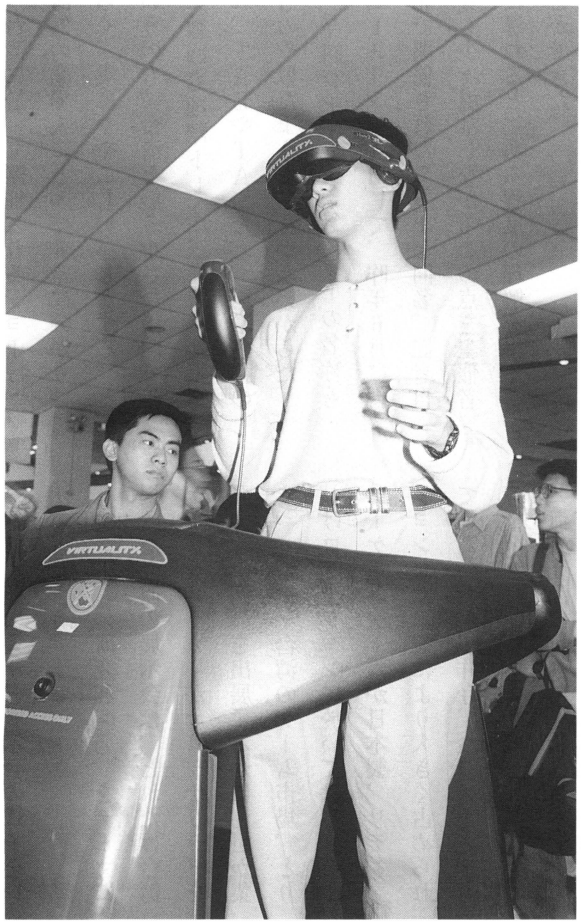
延べ5日間、総入場者10万人を目標に開催

今回開催された展示会は、台中世界貿易中心の一館、二館を使用しての開催となり、出展社数は87社。海外からの直接出展はなく、日本を始め欧米メーカー各社は、地元台湾ディストリビュータを介しての展示となった。

日本メーカーの製品を見てみると、「ハイパー競輪」、「トリオ・デ・ビンゴ」（共にコナミ）や「ヘロヘロサーカス」（シグマ）などのメダルゲームや、「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」（エス・エヌ・ケイ）などのビデオゲームを中心に展開されており、どの商品も人気を集め、一般来場者の増えた土・日曜は、大勢のギャラリーを集めていた。しかし、

「人気があるのはわかるが、ゲーム機器の値段が高くて、なかなか購入できない」とはある台湾オペレーターの声だが、こうした声は大小問わず漏れ聞こえており、国際競争力が問われる今後のアミューズメント業界に於いて、日本メーカーが世界的シェアを維

台灣電子遊戲機產業大展


VIRTUALITY

主展企業社

歡迎光臨

TAIWAN Amusment Machine Exhibition 95

持していくには避けて通れない問題であろうし、また絶対的にクリアしなければならない問題でもある。

海外の展示会に於いて日本製品を出展する意義をどこに求めるのか！

本格的な市場進出を狙うための（価格競争に勝てる）商品制作を、今後はメーカーの生き残りをかけて考えていかなければならないのではないだろうか。

健全な産業として発展 主催者の熱意が伝わる

さて、展示会全体の印象に話を移そう。

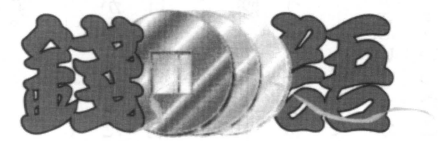
87社もの出展社は、健全なアミューズメントオンリーの会社ばかりではなかったが、どの企業も意欲的に出展し、制作に関しての意欲を強く感じられた。日本のハイテク機器を見慣れたものにとっては単純で未熟な面も多々見られたが、簡単なゲーム性、手作りの良さなど、ゲーム本来の持ち味を十分に表現していたようだ。台湾アミューズメントの中心はSCロケやシングルロケであり、ファミリー客である。そうした意味からも、こうした単純な機器でも十分に商売が成り立ち、今後、市場が成熟するに合わせ、ゲーム機器もハイテク、高度化してくるであろう。

そうした期待を十分に抱かせる展示会であったような気がする。

ただ一方で、健全なアミューズメントへの脱皮を図りたい主催者の熱意とは裏腹に、ギャンブルゲーム機？と思われる機種の出展も見られた。もちろん台湾市場は、ギャンブルゲーム機を主とした施設を抜きにしては考えられないお家事情もあり、仕方ない部分はあるが、健全化を進める上で目を瞑れないのも事実であり、どのようにアミューズメントとギャンブルの棲み分けを確立していくか、今後の大きな課題であることも浮き彫りにした。

さて今年の台湾AM業界は新たな展開を迎える。AMに関する法律も整備され（あくまでも予想であり、実行されるかは未定であるが…）、国際的な展示会も今年以上に予定されている。台湾の業界も、台湾国内だけでなく、広く東南アジア、中でも中国本土への積極的な展開を示唆する業者も多い。1997年、香港の中国返還を直前に控え、動きが活発化する中国への進出は、今後21世紀の国際市場に於いて必要不可欠である。そうした意味からも、台湾の動向は我々日本の業界にとっても大変注目すべき市場であり、こうした展示会は各国の実力を知る上で、より重要となってくるであろう。

新市場の兆し。



月刊アイジャーナル 中文版 The Coin Op. Journal

台湾錢語廣告事業股份有限公司

TAIWAN MONEY TALKS COMMUNICATE ENTERPRISE CO.,LTD.

㈱コインジャーナル TEL.06(354)9891

特別インタビュー

中華民国電子益智科技協進会
中区委員会

陳慧聰会長

今回、台湾のアミューズメント業界団体である中華民国電子益智科技協進会中区委員会の陳慧聰会長にお話しを聞く機会を得た。
『1995台湾電子遊戯機産業大展』を開催されるにあたっての目的や意義、そして今後の展開など、短い時間ではあったが、存分に語って頂いた。

―― まずは今回の展示会のご成功おめでとうございます。早速ですが、今回展示会を開催するにあたっての目的をお聞かせ頂けますでしょうか。

陳慧聰会長（以下陳） 今回の展示会は『ゲームの研究と開発』をテーマに開催し、台湾メーカーのオリジナル製品の発表の場として位置付けております。おかげさまで出展社個々が努力し、様々な製品が出展され、来場者の皆様に喜んで頂けたと思います。

―― 出展社の数についてお伺いできますか。

陳 ゲームの製造メーカーやディストリビュータだけではありませんが、総数で87社を数えています。

―― 日本のJAMMAショーの出展社が今年67社でしたので、今展示会の出展社数の多さには驚きました。出展社の内訳についてお聞かせ下さい。

陳 大方が台湾メーカー、ディストリビュータですが、電気機器関係のメーカーも数社出展しています。また海外からの出展ですが、独自でブースを構えられる。直接出展はなく、すべて台湾のディストリビュータを通しての出展となっています。

出展されていた製品は、バーチャルリアリティを用いた最新ハイテク機器から、リデンプションをメインとしたファミリーゲームまで様々です。

―― 最近、台湾で開催されるショーでは、海外メーカーの直接出展がほとんどありません。これについてはいかがでしょうか。

陳 台湾に於いてはメーカーとオペレーターなど地元の繋がりが強く、海外メーカーが直接販売するよりも、台湾の業者を経由したほうがビジネス的にスムーズにいくからではないでしょうか。

―― なるほど。確かに展示会を拝見しまして、業者間の仲の良さといいますか、繋がりの深さを感じる部分が多々ありました。

さて話は変わりますが、ここ台湾に於いてアミューズメントの展示会が多く、私共、海外の人間からみますと非常に判りづらいことも多いのですが、その点についてお聞かせ下さい。

陳 ここ台中での開催する展示会は昨年に続き2回目ですが、台北では様々な展示会が年に数回開催されています。これは先程も触れましたが、この業界は地元意識が強く、その地で活動する業者が中心に開いているのだと理解して頂きたい。

―― この展示会を機に展開される、今後の台湾アミューズメント業界についてお話し頂けますか。

陳 今後の業界を考える上で、どうしても無視できないのが中国（中華人民共和国）マーケットです。我々も台湾マーケットだけでなく、当然中国への進出を踏まえた事業展開を考えおりますし、事実進出している企業も多いです。ただ、そこで必要となってくるのが独自開発製品の充実です。この点をどう努力していくかが重要であり、今展示会の大きな目的にもなっています。

―― 初日に出展機種についての表彰がありましたが、こうしたことも、独自開発の奨励という一連の方針ということですね。

陳 生産メーカーの励みになればということですね。

―― 様々な点で大変ではなかったかと思いますが、一番ご苦労されたのはどういったことでしょうか。

陳　実際に人が集まってくれるかが一番心配しましたし、苦労しました。結果的には目標入場者数10万人は達成出来そうですので、ひとまずはホッとしています。

――　では最後になりましたが、今回の展示会を総括して頂けますでしょうか。

陳　今回開催されました展示会は様々な人々の協力によって開催できました。特に、陳獅、王志傑、王勇元、廖進修、柯修仁、馮玉賢、林文昌、張承祥の各理事の協力があったからこそ成功できましたので、この場をお借りして御礼申し上げます。

　また展示内容についても、数多くのオリジナル製品も出展されていましたので、満足しており、今後もこうした展示会を開催していきたいと思います。

――　本日は大変お忙しい時間の中、貴重なお時間を割いて頂き、ありがとうございました。今後のご発展をお祈り致します。

成功を収めた『95ＴＡＭ』の様子

95年現代新電玩電子遊戯機展

12月23日～27日
中国・深圳／深圳科学館

中華人民共和国（以下、中国）のアミューズメント産業は十年以上の歴史があるが、ここ最近、世界的に注目される機会も多く、それに呼応するかのように生産メーカーやゲームセンターなどの組合が次々と誕生している。

こうした中、10月23日～27日にかけ、中国南部最大の経済特別区である深圳に於いて『95年現代新電玩電子遊戯機展』が開催された。

同展示会には、中国全土から業者が集まり、同国のアミューズメント産業の発展状況を調べる良い機会として注目を集めた。

『95年現代新電玩電子遊戯機展』は、中国遊芸機遊楽園協会、深圳電子行業協会及び深圳玩具行業協会の共同主催によるものであったが、この開催も急遽決まり、準備から開催までわずか4カ月しかないという慌ただしいものであったという。

しかし、予定していた70カ所のブースは出展募集のニュースを出してわずか1カ月で埋まり、結局10ブースを追加、38社が出展されることとなった。展示会の招集人である李玉春氏によれば、申込み業者は１００社以上あったと言い、いかに同展示会が同国の業者にとって魅力的なものであったかが、裏付けられる形となった。

展示会の様子に触れておこう。

展示会場は、お世辞にも大きいとは言えない。2階の空間が利用できる分圧迫感は少ないが、隅のブースを割り当てられた出展社は、来場者の注意を引きとりにくいなどの不満もあった。またブースレイアウトにも不備な点があり、来場者をスムーズに誘導できないなど技術的な欠陥が目立ったのも事実である。

さて出展機種を見てみよう。中国の次世代を担うメーカーたちの意欲的な出展は見られたものの、

「今回の展示会は1社のみがビデオゲームを出展していたが、あとは全てリデンプション機器のメーカーであった。出展社のほとんどが新参の会社であって、広州などで営業される古い会社の出展はなかった」（深圳南国電子社生産経営部趙宏部長）が、大方の観方であった。

当然、新参メーカーの技術的レベルは未熟なのだが、こうしたメーカーの多くが、香港や台湾などとの合資によるものだということを見逃してはならない。中には独自資本の企業もあるのだが、今後はこうしたメーカーが次世代の中国アミューズメント産業を引っ張るだろうと予測されている。

具体的な出展機種としては、リデンプションゲームやプライズゲームが多く、ダービーを題材とした大型機種の出展も見られた。また日本ブランドの対戦格闘ものやドライブゲーム、シューティングゲームがブースを賑わせた。

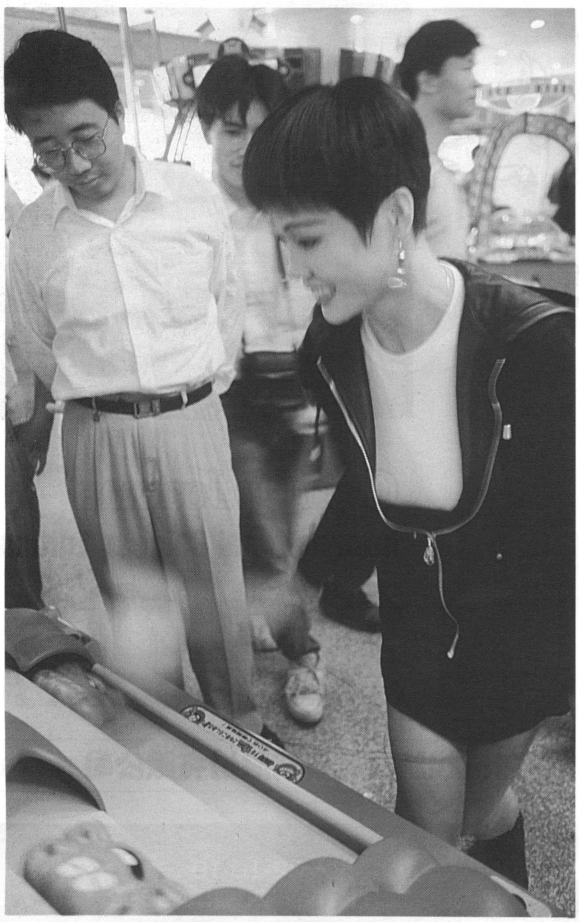
しかし今後の中国アミューズメント業界を考えると、いかにここ中国に於いて自社開発能力を高めていくかが重要であり、実際、中国アミューズメント業界の主要課題であるという認識が強い。

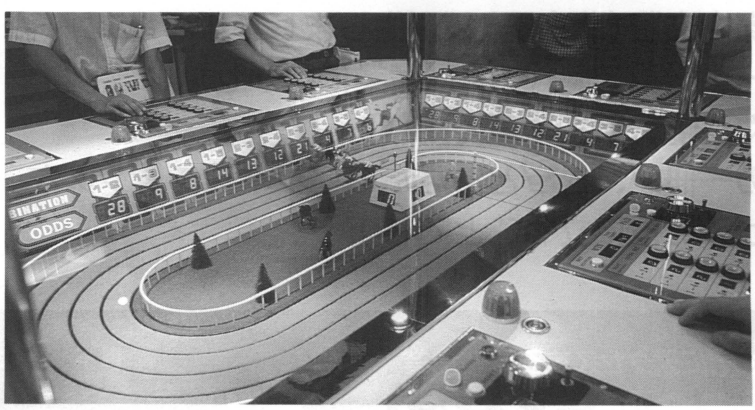
最後に今回の展示会を総括してみると、会場の不備など諸問題はあったものの、概ね成功であったといえよう。

前出の李玉春氏によると、大部分の出展機種が販売され、その受注状況に出展各社は満足したようであり、今後の展開に手応えを感じていたようであった。

深圳は中国の「南風窓」（中国南部の最も重要な開放拠点）であり、ゲームの需要度も他都市よりも大きいと言われている。実際、南部からの来場者だけでなく、中部、北部からも多数今展示会に訪れていただけに、今後の展開に大きな期待を抱かせたのは間違いのないところだ。

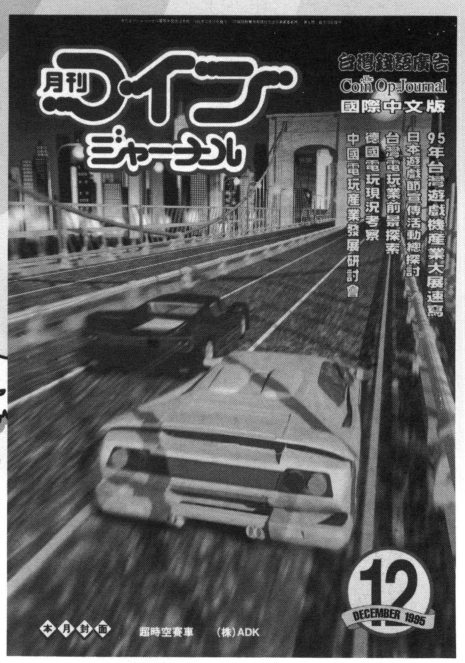
（国際中文版・編集部）





限りない可能性とともに
21世紀の中国市場にアクセスする!!

月刊コイン ジャーナル
国際中文版
ついに誕生!



中国市場の成長と限りない発展資源、
そして、今後アジアへ向けて伸び行く未来を睨み、
遂にコインジャーナルの
国際中文版(北京語)が誕生しました!!
ボーダーレス時代のAM産業に欠かせない、
様々な情報を生の声で掲載。
この一冊が、きっとあなたのビジネスチャンスを
拡げるお役に立つことでしょう。

The Coin Op Journal
International Chinese Edition
錢語

台灣錢語廣告事業股份有限公司 制作/発行

21世紀にアクセスする情報企業
株式会社コインジャーナル

■本　社■ 〒530　大阪市北区東天満2-10-19　マークベストビル4F
Tel, 06-354-9891　Fax, 06-354-9898

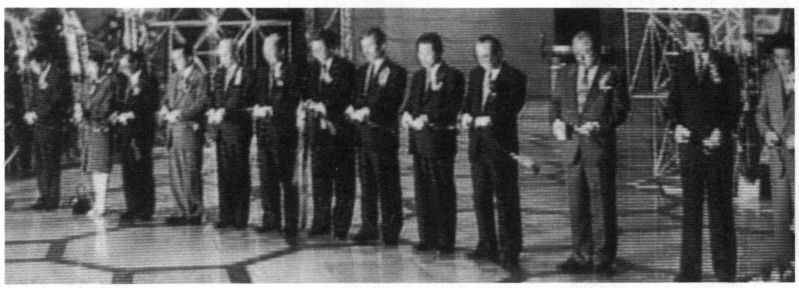
■東京支社■ 〒150　東京都渋谷区円山町5-4　道玄坂ビル6F
Tel, 03-3477-2250　Fax, 03-3770-6053

速報

韓国で初のゲーム展示会（12月16日～19日）

「韓国ゲーム機器及びソフトウェアー展示会」を開催

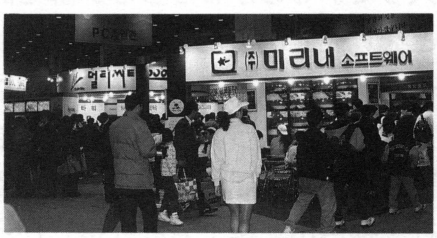
㈳韓国映像娯楽物製作者協会が韓国放送公社と共同で

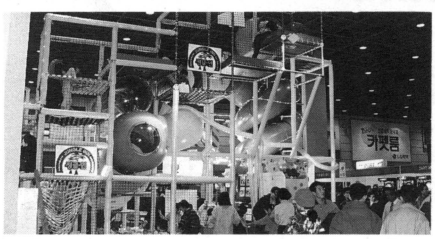


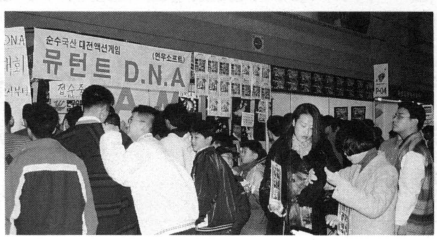
12月16日から19日の4日間、ソウルの韓国綜合展示場（KOEX）に於いて、「韓国ゲーム機器及びソフトウェアー展示会」（AMUSE・WORLD'95）が、㈳韓国映像娯楽物製作者協会（KAMMA、金正律会長）と韓国綜合展示場、韓国放送公社（KBS）との共同で開催された。

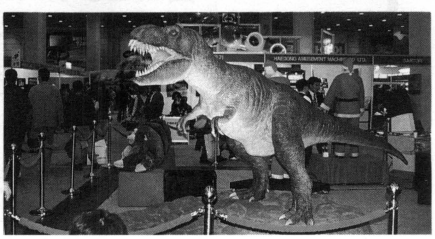
同展示会は韓国初の本格的アミューズメントマシンショーとして、その動向が注目されていたが、賛助出展社を含め国内42社、海外11社、計53社の出展を得、アミューズメント業界はもちろん社会一般からも大きな注目を集め、大盛況の幕開けとなった。（詳細次号）

セガ社 小形武徳専務　金正律会長　アトラス社 原野直也社長









MAGICAL 9 DOORS

マジカルナインドアーズ

㈱こまや

幼い頃、何が入っているのかわからない扉を開ける時に、ドキドキしたことを覚えているだろうか。

大好きなお菓子がいっぱい詰まっているのかな？　もしかしたら何かスゴイ宝物が入ってるのかもしれない？

そうしたピュアな気持ちを思い出させてくれるのが、今回㈱こまや（本社・神戸市、尾上芳郎社長）から発売されたマジカルナインドアーズである。

ロケテストでも一日最高４万８０００円強のインカムを挙げたという、新感覚プライズマシンとはどのようなものか、じっくりと検証してみよう。

新商品 クローズC アップU

★…for Operator's

人間の本能に訴えるプライズマシン登場

プレイヤーはコイン投入後、9つの扉のうちから3つを開け、上手く景品の隠し扉を当てると、その景品が払い出されるという、いたってシンプルなプライズマシン。

従来のクレーンやヘキサタイプを中心としたプライズマシンが、お目当ての景品を狙ってプレイするのに対し、同機種は景品の魅力プラス、〝扉があれば、思わず開けてみたくなる〟という人間の心理を巧みに突くアイデアを盛り込んだ、新感覚のプライズマシンといえる。

扉に隠す景品は75φカプセルのみで、口径の大きなカプセルやぬいぐるみなどの景品は機構上導入できない。景品の収納スペースは筐体上部に設けられ、透明な窓からは、どのような景品が入っているのかをチェックできるように工夫されている。

景品のセッテイングは1～9個まで自由に組み換えられ、ペイアウト率の調整も可能。標準的な設定としては、9つの扉に1つの景品を隠し、景品獲得の確率を、3分の1に設定して出荷されている。

また1回目で景品が当たれば終了ではなく、続けて2回プレイできるので、プレイヤーにとっては2つ、3つと景品が取得できる魅力もある。

同製品は発売に先立ち、数カ所でロケテストを実施した。

結果はリード文でも触れたように、繁華街のロードサイド店で、一日4万8000円強のインカムを挙げたのを筆頭に、2万円、3万円台をコンスタントに挙げている。

「今まで当社の製品はSCのお客様に好評を得ておりましたが、今回の製品はSCロケよりもロードサイドロケの方がインカムが良いみたいです。プレイされるお客様を眺めていますと、カップルで遊ばれる方が多く、それに続き、グループ客やファミリー客が多いみたいですね。従来のクレーンゲームなどは一人で遊ばれる方もおられましたが、今回の製品では、そうしたお客様がほとんどおられませんでした」と、同社・尾上常務が語るように、客層はカップルを初めとしたグループ客が中心となる。

日常から発したアイデアでゲームを制作

さて同製品がどのように誕生したのか興味深いところだが、その点も同社・尾上常務にお伺いした。

「荷物を入れたロッカー番号を忘れてしまい、あれでもない、これでもない、と次々にロッカーを開けていた時に、ふと思いつきました。帰社後、早速製造のものと相談し、出来上がったのが今回の製品なのです。もともと当社のゲーム機は、こうした日常的なアイデアから生まれたものが多いですから、今回のマジカルナインドアーズも同様の製品といえます」。

同社の製品は、派手さはないものの、しっかりとした創りと、堅実なインカムを挙げる息の長い製品としてオペレーターの信用も厚い。その製品陣が、こうした日常的なアイデアから生まれたものであるとは驚きだが、逆に日常にこそゲーム制作のためのアイデアが詰まっており、その『宝物』を見つけ出せるかどうかが、開発に於いてキーワードになることを更めて感じさせられた。

ハイテク技術を駆使したゲームが全盛を極める昨今のアミューズメント施設。しかし、一方で単純明快なゲームを見直す声も多い。

老若男女問わず誰もが気軽に楽しめ、満足を与えられる機種は多くのオペレーターが望むところだ。今回紹介した「マジカルナインドアーズ」は、そうしたオペレーターの声を具現化したプライズマシンであり、同社の他機種同様、長期に亘り、安定したインカムが期待できる製品であるといえよう。

〈仕様〉
- **寸法　H1910×W995×D765（㎜）。**
- **重量　150kg。**
- **プレイ料金　100円～500円変更可。**
- **OP価格　96万円。**
- **発売中。**

問い合わせ先：㈱こまや　078（412）2121

魔女の囁き

内蔵ストーリー

- ●欲求不満度チェック
- ●愛情盛り上がり度チェック
- ●M度チェック
- ●信頼度チェック
- ●別れ危険度チェック
- ●偽善度チェック
- ●エッチ度チェック
- ●浮気度チェック
- ●ネクラ度チェック
- ●愛情やさしさ度チェック

ヒューマン㈱

オカルト・ホラーのヒューマンとして、「マッドタクシー」や「聖サスペリアス女学院」などの３Ｄサウンドホラーマシンを数多く世に送り出した同社が、『オカルト・ホラーから愛へ』という新たなコンセプトの下、１or２Ｐ同時プレイが可能な３Ｄラブテストマシン「魔女の囁き」を開発した。

10種類の内蔵ストーリー、プレイヤーの反応に連動するボディソニック、人間性の判定と、数々の価値を搭載した欲張りマシンが、いよいよ稼働を始める。

魔女の囁き

新商品

クローズC　Uアップ　★…for Operator's

ゲームの多様化が生み出したジャンル機種

高性能化するコンシューマゲームの普及は、ロケに単なるビデオゲームをする場所としての役割を終わらせ、新たなアミューズメント&アメニティの空間としての役目を与えた。

それにより口ケの形態は大きく様変わりし、サービス業として立脚し得ないロケはもはやその存在自体も脅かされるに至った。

そうした口ケ形態の変化は設置機種へも大きく影響し、様々なジャンルを派生させた。

今回紹介する『魔女の囁き』も、そうした多様化するゲーム機器のひとつであり、同社の従来機器同様、カップルを中心としたヤング層の支持を強く受けているゲームといえる。

新機能満載した3D ラブテストマシン

さて肝心のゲーム内容だが、筐体のスタイルは、同社のヒット作『マッドタクシー』同様の1or2P同時プレイのシートタイプ。シート幅を若干狭くすることで、2P時の親密感を向上、2P同時プレイを強く意識した作りとなっている。

また『マッドタクシー』に用いられ、通り客への強烈なアピールで話題を呼んだマジックマスクシステムがバージョンアップして新たに搭載、さらに、プレイヤーの反応に連動するように仕組まれたボディソニックなど、機能自体のパワーアップが計られている。

では実際にプレイを体験してみよう。

2人（もしくは一人）で座り、ヘッドホンを着け、手はドクロセンサーの上に乗せる。

フードを下ろしスタート。しばらくすると3Dサウンド独特の、あの耳元で囁かれるような声（今回はセクシーな魔女と言う設定）で話は始まる。

「ああー！いいお天気ね～！こうやって公園のベンチでデートってのも、たまにはいいものね～…」

ヘッドホンの中で繰り広げられる疑似世界を次々と体験していく。ひとつのストーリーにチェック項目が数カ所設けられ、身体（心）の自然と起こる反応を、ドクロのセンサーが読み取っていく。

内蔵されたストーリーは別枠の10テーマで、それぞれが愛にまつわるもの。選択はランダムに行なわれ、プレイヤーが選択することはできない。

また中には愛というテーマに似つかわしくないストーリーも展開されるが、

「愛というのは判断しにくく、様々な形があると思うのです。カップルでプレイされる場合は、少々悪戯な質問に答えることで、相手に対する気持ちをお互いに再確認できますし、結果、愛を深めあうことになるのではないかと考えています」（同社宣伝課・田村孔亮氏）というように、愛というものを一面的ではなく、多面的に捉えているところが同社のアイデンティティであり、プレイヤーの支持を受けるところでもあろうか。

またプレイ後には、センサーが読み取った反応から個々の隠れた人間性が判断され、プリントで出力されるのも、同ジャンルが一連の得意とするところであり、付加価値性も高いところである。

ただ気になる点もある。同社の他の製品との支持層とバッティングしないかという点である。

機器レイアウトや専門コーナーを設置するなどのレイアウト構成で、大きくインカムも変わることも予想されるだけに、オペレーター個々の分析と実行が試される機種といえるかもしれない。

1プレイは1or2プレイ関係なく400円を設定。リピート性も高く、長期稼働が期待できる商品だけに、是非ともチェックしたいアイテムのひとつといえよう。

〈仕様〉
●寸法　H1990×W1080×D1200（㎜）。
●重量　約110㎏。
●プレイ料金　400円（ディップスイッチにて変更可能）。
●OP価格　95万円。
●12月末～1月発売予定。

問い合わせ先：ヒューマン㈱HA営業部　0422（70）7000

エリア51

㈱ナムコ

「リーサルエンフォーサーズ」「バーチャコップ」などガンシューティングゲームが各ロケに於いて好インカムを上げる中、㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）では、タイムワーナーインタラクティブ社製ガンシューティングゲーム「エリア51」を12月18日より発売する。

新商品

クローズC　Uアップ　★…for Operator's

「エリア51」に潜入せよ

タイムワーナーインタラクティブ社（米国）は、72年に発売した最初のビデオゲーム「パング」以来、約200タイトルものゲームを市場に送り出している米国AM業界の老舗中の老舗アタリゲームズ社の新社名（アタリ社が米国のテンゲン社と合併し、タイムワーナーインタラクティブ社となった）。

ゲームの舞台は、米国・ネバタ州にあるといわれる特殊軍事基地「エリア51」。その基地は、政府から選ばれた人間のみしか出入りを許されていないシークレットゾーンで、「ステルス」「テクノロジー」「細菌兵器」「UFO」「エイリアン」などの科学実験が密かに行なわれているというが、未だその全貌どころか存在すらも明らかにされていない。

プレイヤーは、STAAR（対エイリアン特別戦略部隊）のメンバーとして基地内に潜入し、「エリア51内核施設の暴走を制止せよ」という政府の命令を遂行する。

ステージ構成は6ステージ＋ラストステージ。実写合成を取り込み、映画さながらの演出で迫力あるシーンを再現する。ゲームでは各ステージをクリアするごとに「エリア51の全貌」「自国基地を攻撃しなければならなかった理由」などが徐々に解明されていき、そして全ての理由がラストステージで明らかにされる。各ステージ内容については以下の通り。

○第1ステージ＝タールマカダム舗装の滑走路の前からエリア51の敷地内に潜入するまで。

○第2ステージ＝格納庫でのバトル。様々な宇宙からの敵と遭遇する。

○第3ステージ＝タールマカダム舗装の滑走路の後ろ。爆発物が吹き荒れる中をジープにて突き進む。

○第4ステージ＝行政当局、廊下にそっての銃撃戦となる。また、新しい敵も出現。

○第5ステージ＝戦闘室、中央コントロール室を乗っ取る。

○第6ステージ＝バンカー、エリア51の中心部に到着。

銃撃は弾がなくなった時点で画面外を撃って補充を図るリロードを採用。通常攻撃以外に「缶」「弾薬」「マシンガン」「ショットガン」「手榴弾」などの武器も使用できる。その他、パワーアップする上に得点倍増のチャンスがある「隠れ部屋」、連続ヒットでの「高得点ボーナス」といったフィーチャーも用意されている。

更に新システムとして、銃の精度を高めた独自のシステム「Accuaim Optical System」を採用し、これによりガンシューティングに要求される微妙な当たり判定がより正確になった。

米国6店舗で実施されたロケテストでは、設置後3～7週間後にアップライト筐体部門でインカムランキング1位を記録し、ガンゲームの本場ともいえる同国内で抜群の支持を受けた。そして今回、ナムコの販売網を通じて日本市場に登場する。

尚、米国では「エリア51」をモデルにしたTV番組や映画の制作も検討中だという。日本市場に於いて、米国からやってきた「ヒットマン」がどこまで力を発揮するのか、今後に注目したい。

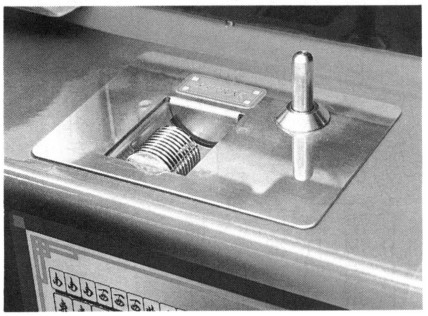
〈仕様〉

- **寸法**　H1820×W750×D860（㎜）
- **重量**　159kg。
- **画面**　25インチモニター
- **価格**　75万円
- **発売日**　12月18日

問い合わせ先：㈱ナムコ　東京販売課　03（3756）8552

TELEPACHI

テレパチ



サン電子㈱

最近、パチンコを打ったことがおありだろうか。今のパチンコ台は液晶モニターが搭載され、ゲーム性が以前に比べ格段に向上しているのだ。中には対戦格闘ゲームをモチーフにしたものまで存在し、内容は非常にバラエティー豊かである。このパチンコ人気を受けて、コンシューマでもこれらをシミュレートしたソフトが続々と発売されており、この方の人気も同様に高い。

そして我がＡＭ業界もこの人気に乗って、パチンコ実機を使用したシングルメダルゲームが様々なメーカーから次々と発売されている。ただ、これらのメダル機は実機を使ったものであるので、筐体部分等に多少の差別化が図られてはいるもののゲーム内容としてはそれほど大差はない。そこで今回ご紹介するテレパチである。これは実機ではなく、パチンコの盤面そのものを映像化した全く新しいメダル機なのである。開発者曰く「パチンコの未来像を先取りしたメダルゲーム機」、早速ご紹介しよう。

新商品クローズCUアップ

★…for Operator's

実機では実現できない豊かなゲーム性が満載

テレパチの特徴は大きく分けて2つある。一つは盤面全てが映像処理なので、従来のパチンコメダル機にはない豊かなゲーム性を持っていること。そしてもう一つは、基板を交換することで趣向の変わった別のゲーム機に生まれ変わることである。

では、その豊かなゲーム性とはどういうものなのか、第1弾ソフトである「雀龍」を例に見ていこう。

このソフトはパチンコでいう所のフィーバー機であるが、麻雀の要素が従来にない形で採り入れられているのが特徴である。普通なら、メインスロットの3つの絵柄（麻雀牌）が同じもので揃えば大当たりになるが、雀龍ではルールが少し異なっている。14枚の牌で役を作り上げる麻雀のルールに沿っているのだ。

スロット部の下辺りには11枚の麻雀牌が毎回ランダムな絵柄で現われ、その11牌とスロット部に表示される3牌で何らかの役ができれば大当たりになる仕組みである。こういうルールだと中々大当たりにならないのでは？との疑問も持たれるが、そうではない。確かに3000枚のメダルを払い出す三倍役満などはさすがに出にくいが、10枚や20枚のメダルを払い出す一翻や二翻といった小当たりは、パチンコ実機を使用した従来型メダル機の大当たりに比べても遙に出やすい。つまりは、〝遊べる台〟なのである。

勿論、リーチになれば待ち牌は何であるかが表示されるので、全く麻雀を知らないプレイヤーでも普通に楽しむことができるし、麻雀が好きなプレイヤーならより一層楽しめることは言うまでもないだろう。

また、盤面に描かれた2人の女の子が状況に応じて表情や動作を変えたり、バックの背景が変化したり、大当たり中には龍が飛び回ったりなど、盤面がモニターであるが故にできるこうした細かな演出も、実機に慣れたプレイヤーに与えるインパクトは相当のものであると考えられる。リーチ時のアクションも多彩でプレイヤーを飽きさせないよう工夫されている。また、プログレッシブシステム搭載なので複数台をリンクさせて使用することも可能である。この場合、メダルゲームコーナーの一画をテレパチコーナーとして特化できるので面白い。

気になるのは、パチンコ玉の動きが何処まで現実に近づけられているかということだが、同社では先にも述べたコンシューマ用のパチンコシミュレーションソフトを数本開発しており、ノウハウは十二分に持っている。ハンドルの回し具合により異なる玉の強さや、その強弱によって変わる釘に当たった時の玉の跳ね方など、プレイした感覚だけで言えば実際のそれと何ら変わる所がない。打ち進めていけば、それがグラフィックであるということさえ全く気にならなくなる。

さて、同機はどうしてもこのモニター部分に目が行くのだが、そのほか筐体等にも特筆すべき点が多い。まずジュークボックスをイメージしてデザインされた外観はカラフルでなおかつ斬新。ゲームの状況に応じて光量や光り方が変化するアーチ型ライトもアイキャッチ十分である。サイズもシェイプアップされており設置場所を選ばない。

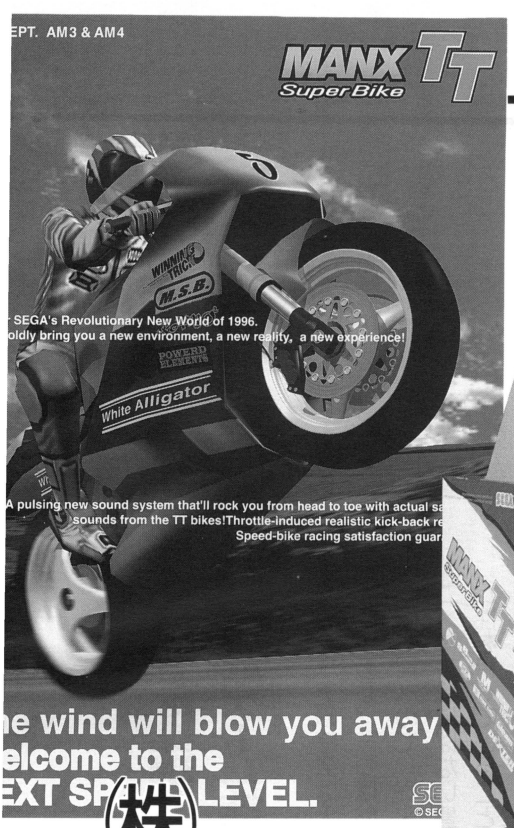
メダル投入部分も改良に改良が重ねられ、ハンドルを握りながらでも簡単にメダル投入ができるよう工夫されている。また、少々色っぽいものになるとのこと。また気になる価格の方だが現時点に於いてはまだ未定だが、パチンコ実機流用メダル機の少し上、ビデオメダル機等のシングルメダルよりはかなり下の価格設定になる予定である。

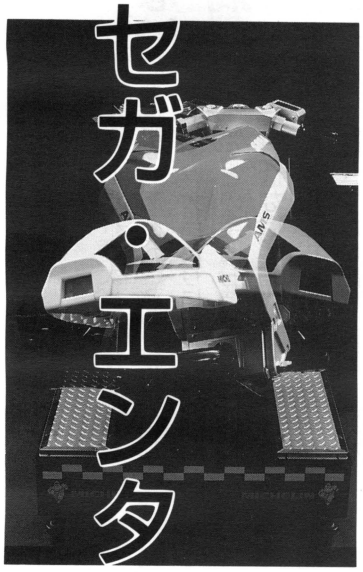
〈仕様〉
- **サイズ　H1785×W550×D680（㎜）**
- **モニターサイズ　20インチ**
- **消費電力　100V300W**
- **メダル・100円硬貨2WAY方式**
- **メダル20枚迄連続投入可能**
- **発売日　3月発売予定**
- **価格　未定**

問い合わせ先：サン電子㈱サンソフト事業部　名古屋事業所　052（252）2255　担当／門脇
東京事業所　03（3266）8751　担当／高橋

マンクスＴＴ

㈱セガ・エンタープライゼス





かつて“赤いバイク”に跨がり右へ左へ汗をかきながらプレイするバイクレースゲームがあった。㈱セガ・エンタープライゼスの「ハングオン」である。「８方向レバーとボタン」という当たり前の入力概念を後目に、実車サイズのバイク型の筐体を倒してコーナーを攻める豪快なマシンに、当時、２輪の免許を取れないでいた男子中高生ユーザーをコアに爆発的な人気を誇ったマシンである。

あれから10年。技術革新の波は、かのヒット機をより真実に近づけたマシン「マンクスＴＴ」を誕生させた。

新商品

クローズC　アップU　★…for Operator's

バイクは〝腰〟で乗る

この「マンクスTT」の特筆すべき点は〝リアルさ〟であろう。バイクでコーナーをスピーディーに抜けようとするなら必ず車体を傾けなければならない。これまで、バイクレースをモチーフにした機種は数多く発売されてきたが、多くはバイク型の模型を左右に倒して操作するタイプであった。形状、大きさ、ゲーム性から体感マシンに分類されるマシンが大半であり、バイクを〝体感〟するリアリティーを演出するためには、欠かせない要素である。

しかし、従来のマシンは足を地に付けた状態でライディング部分に跨がり左右に倒すだけである。何やら木馬に跨がっている様で少々物足りない。また、〝手〟で操作をしてはバイク特有のリアリティーは得難い。バイクは体重移動で車体を傾け、コーナーを曲がる。つまり〝腰〟で操作するのである。

同機は、サーボモーターの制御によりバイク自体を左右に動かす体感機構「AMS」（アクティブ・モーション・スライダー）を採用することで、車体が左右に振られる感覚を機械的に制御する。この機構により、バイクを左右にただ倒すのではなく、足をステップの上に乗せたまま、ちょうどロディオマシンの様な感覚で、体を左右に移動させマシンをコントロールする。

この時のバイクの挙動は、プレイヤーが左に曲がりたい時、左に傾けようと左に腰を落とすと、シート部の真下を中心にハンドルは反対の右にスライドする。すると、プレイヤーの視点を左右に振らすことなく、モニターに向かい合わせることができ、より現実に近いライディングポジションで操縦させることを可能とした。

また、バイクの操作感は、筐体がFRP製である事を忘れさせるくらい重く設定されている。もっとも手に力を入れてハンドルを切ろうとしても、曲がりたい方向と反対側にスライドするので、本当の意味で身体全体を使わないとバイクが傾かない。この重量感は、実際の400cc以上のバイクを操作している感覚だ。少々、女性にはキツイかもしれないがコイン投入後、自分が跨がっているのは紛れもなく750ccオーバーのTTレース仕様のマシンなのだと実感させてくれる。噂によると、開発陣はこの操作感覚を身につけるべく、全員が2輪の免許を取得したとか。リアリティー追求のための飽くなきチャレンジ精神に、ただ脱帽するだけだ。

最古のレース場〝マン島〟がココに

ただ、同機の〝リアルさ〟は操作性だけではない。開発スタッフが実際にマン島ロケを行ない、綿密な実地取材と多方面からのバックアップを得て作り上げた3次元リアルタイムCG、サウンドといったソフト面も目を見張るものがある。

まずはコース。同機がモチーフとした「マン島TTレース」の開催地、マン島政府観光協会と欧州カストロールホンダレーシングチームのサポートの下、実際のレースコースをモニター内に再現した。市街地や海岸線など、変化に富んだ美しい背景は勿論、同コースの名所であるジャンプポイントも再現されている。

次にゲーム画面。ゲーム中、視点切替えボタンにより、画面が主観視点と客観視点に選択できる。主観視点は迫り来るアスファルトに恐怖感すら覚える迫力映像を、客観視点はライダーの息使いまで分かる自機の細かな挙動を再現する。

そしてサウンド。エンジン音、排気音、BGMサウンドを完全に分離し、5つのスピーカーから独立させて再生する装置「SESS（セガ・エキゾースト・サウンド・システム）」を開発した。このシステムは、実際のワークスマシンからサンプリングした音を、エンジン音ならタンクの下から、排気音なら後部のマフラーからという具合に然るべき場所から再生する。特に、排気音はウーハー内蔵の「ダクトスピーカー」により、アクセルのON／OFFに合わせてエンジンの振動がシートやハンドルに伝える事を可能とした。

視覚、聴覚、そして触覚までもリアルに再現した「マンクスTT」。スリルと爽快感といったバイクの魅力を全て引き出すことに成功した新次元の体感マシンとして君臨することだろう。

〈仕様〉
●寸法　H2070×W1225×D2520（㎜）
●重量　約380kg
●標準価格　247万円5000円
●発売日　12月22日

問い合わせ先：㈱セガ・エンタープライゼス　国内販売事業本部　03（5736）7700

パイレーツライン

㈱カトウ製作所

メダルゲームやプライズマシンなど、子供をメインターゲットにしたマシンを開発している㈱カトウ製作所（本社・東京、加藤勇社長）では、先の「第33回アミューズメントマシンショー」に出展し、好評を集めたメダルゲーム「パイレーツライン」を１月中旬に発売する。

同社のメダルスロットはメカスロが中心だったが、本作では初めてモニターを採用。ゲーム部分をビデオゲームにすることで、今までのメカスロでは表現出来なかった様々な“遊び”を可能にした。

今後、シリーズ化も予定されており、同社の新しい“看板機種”としての期待も膨らむビデオスロット第１弾「パイレーツライン」を今月はご紹介する。

新商品

クローズC　Uアップ　★…for Operator's

コミカルタッチの本格派

同社が今まで開発してきた「マドンナシリーズ」を始めとするメカスロの数々はロケーションで長期に亘り、安定したインカムを記録し続けてきた。

実際、SCロケなどを見ても、子供から大人まで幅広い客層にプレイされており、その人気は高い。これは同社のオペレーション部門であるユーズ㈱がSCを中心に広くロケーション展開をしているため、同ロケにおけるニーズを的確に掴み、そのデータをマシン開発に反映できるという強みによるところが大きい。だが、メカスロの場合、競合する他社製品との差別化を図る上で、ゲームにオリジナル性を持たすというのは機構上、非常に難しいのも事実。そこで今回、さらに面白みを持たせるため、スロット部に14インチモニターを採用し、ビデオスロットとしての新展開が図られたというわけだ。

ゲームはタイトルからも判るように海賊がテーマ。子供を対象にしているため、プレイはレバーとストップボタンのシンプル操作。キャラクターはアニメ調でコミカルなイメージが全体に漂う。絵柄は〝7〟〝宝箱〟〝船長〟〝船員〟〝サーベル〟〝ドクロ〟〝フック〟の7種類で、7か宝箱が3つ、横、斜めの5ラインのうちいずれかに揃うと、15枚のメダル払出しとともに画面が変わり、ビッグボーナスに突入する。ボーナスゲーム時は横1ラインに1ベットずつかけていくもので、海賊の宝探しというストーリー仕立てになっており、1回の大当たりで100枚前後のメダルが払い出される。

さて、ビデオ画面による最大のメリットは一体、どこに活かされているだろうか。

「パイレーツライン」では大きな役のリーチ時に時々、2パターンのスーパーリーチが出現する。オウムが画面左から出てきて、最後に止まる右リールに体当たりするパターンと、女ガンマンが右リールに向かってピストルを撃つというもので、こうしたパチンコのスーパーリーチ的なユニークな表現は到底、メカスロでは不可能だったものだ。また、通常のリーチでもコマ送りリーチや、通り過ぎたリールが引き戻されて揃うケースもあり、プレイヤーを飽きさせない工夫が随所に凝らされている。同社では、メインターゲットは小学生の高学年から高校生くらいまでと考えており、ギャンブル性を低くするため、当たり外れの波を抑えた設定にしているが、ファミリー客が多いSCロケや郊外型の複合店舗に数多く設置されることを考えれば、子供に付き添ってきた父親など大人のプレイヤー層も十分、ターゲットとして考えていいだろう。

使い勝手の良い多機能を装備

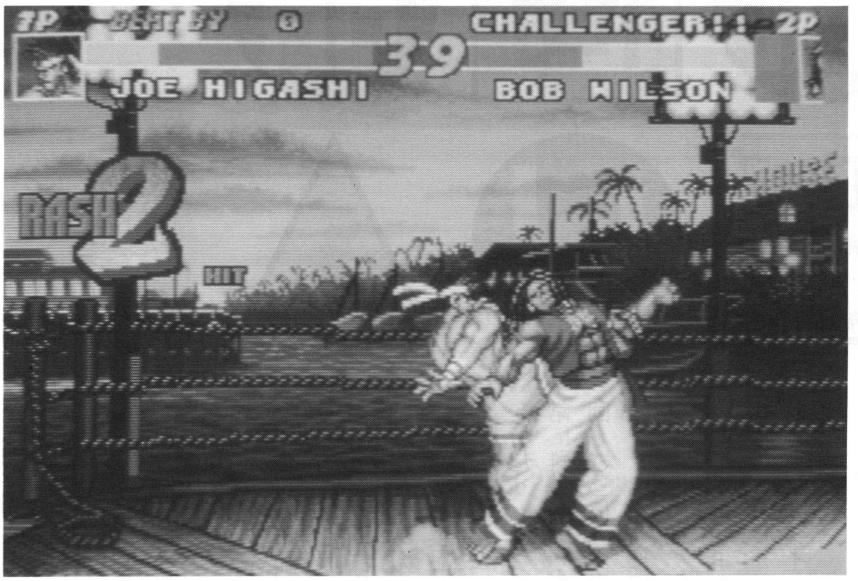
オペレーターにとってビデオ化によるインカムアップは当然、期待されるところだが、モニターの採用はメカスロでは出来なかった運営面にも貢献。画面上で簡単に各種設定やテストが行なえるというメリットをもたらした。また、オプションで100円硬貨対応のメダル貸出機能も搭載可能。オペレーター、プレイヤーの両サイドに立った親切機能を装備している。

子供たちがスロットなどに興じる姿は、とかく悪いイメージを抱かれがちだが、この「パイレーツライン」なら大丈夫。子供たちの自由な時間や、ショッピングに訪れた親子の束の間の休憩時間を楽しく演出してくれるに違いない。

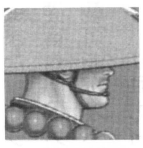
尚、2月21日・22日に幕張メッセで開催される「AOU1995アミューズメントエキスポ」にはモニター採用メダルスロット第2弾となるマシンの出展も予定されている。

〈仕様〉
- **サイズ　H1640×W650×D680（㎜）**
- **重量　90kg**
- **価格　OP価格39万8000円（予価）**
- **発売日　1月中旬予定**

問い合わせ先：㈱カトウ製作所　03（3307）1221（代）



*画面写真は開発中のものです



リアルバウト餓狼伝説

㈱エス・エヌ・ケイ

秦の秘伝書をめぐる戦いは終わった。秘伝書はギースの手に渡り、死闘を繰り広げたファイター達はまた世界中に散っていった。テリー、アンディー、ジョー、舞、……そしてギース。あれから半年、彼らは再び戦いの場に舞い戻った。

㈱エス・エヌ・ケイ（本社・大阪、高堂良彦社長）のヒット作「餓狼伝説」シリーズ。その最新作「リアルバウト餓狼伝説」が、この冬登場する。同シリーズの持つストーリーと世界観、それぞれのキャラが持つバックグラウンドを前作から継承しながらもシリーズの新展開を見せる今作は、従来のシリーズファンだけはなく、新たなファン層の獲得も期待させる。

新商品

クローズC　Uアップ　★…for Operator's

シンプル操作で白熱のバトル

今作「リアルバウト～」の舞台となるのは、前作と同じ〝セントラルシティー〟と〝イーストアイランド〟。登場するキャラクターは前作から引き続き登場する10人に、同シリーズでおなじみの〝ダック〟や〝ビリー〟を加えた全16キャラで、選択したキャラでステージを勝ち進み、最終ステージで待ち受けるギースを倒すことが今作の最大の目的となっている。

シリーズの持つストーリー性を活かしていることもあり、基本的には前作を踏襲した内容だが、今作ではその操作系が変更になっている。1レバー・4ボタン操作の形態は従来通りだが、従来まではそれぞれAボタン／弱パンチ、Bボタン／弱キック、Cボタン／強パンチ、Dボタン／強キックだった各ボタンが、Aボタン／パンチ、Bボタン／キック、Cボタン／通常威力大攻撃、Dボタン／スウェー移動・対スウェー攻撃とそれぞれ変更、ボタン操作の簡易化が計られている。コマンド入力による、キャラクターごとの必殺技は健在だが、今回の変更により、極端な話レバー操作と3ボタンの連打でもある程度の攻撃が可能になる。

また、操作系の変更とともに今作での売りとなるのが、「コンビネーションアタック」システム。これは前作で採用された連続技「コンビネーションアーツ」システムに、攻撃技の組み合わせバリエーションを追加、操作をよりシンプルにしたもので、全キャラ共通のA→B→Cのボタン入力で連続技を繰り出すことが出来る。

また前作で採用された「スウェーライン」もシステムを踏襲。前述したようにDボタンをスウェー専用ボタンとして設定し、前作ではB＋Cボタンで奥移動、A＋Bボタンで手前移動だったライン間の移動を、今作ではDボタンで奥移動、下方レバー＋Dボタンで手前移動とした。また前作時に、「異なるライン上にいるキャラクターの識別が付きにくい」との声があったことに応え、手前ライン上のキャラは明るく、奥ライン上のキャラには影を付けるなど、グラフィック上で各ラインの差異を見せている。

その他にも、プレイ中に必殺技を決めていき、画面下の〝パワーゲージ〟をMAXにすれば〝超必殺技〟やガードキャンセルが可能になる「パワーゲージシステム」、劣勢で体力ゲージが点滅中に、パワーゲージシステムを利用してより強力な技を繰り出すことができる「潜在能力攻撃」、「リングアウト制」などを新たに採用。いずれも常に相手を攻撃するか、ある程度相手の攻撃を受けなければ機能しないシステムだけに、より白熱した対戦プレイを期待させる。

シリーズに新機軸・新たな勝者は誰だ

今作の開発にあたりポイントとなったのは、「シンプルな操作」と「より白熱したバトル」だったという。対戦格闘ゲームの複雑なコマンド入力に見られる、ある種マニアックな要素を控えて初心者が気軽に楽しめるようにするのと同時に、対戦中の〝待ち〟や〝逃げ〟を無くし、両者が常に攻撃を仕掛けるゲーム展開でマニアをも魅きつける。

前述の操作系の変更や「コンビネーションアタック」「パワーゲージシステム」「潜在能力攻撃」の各システムはその答えであり、常に進化を続けストーリー・機能ともに熟成されていった同シリーズの新機軸とも言える。この新機軸を盛り込んだ今作が、どこまで〝勝ち〟を続けるのか、今から楽しみだ。

〈仕様〉
●価　格
OP価格9万8000円
●発売日
平成7年12月21日

問い合わせ先：㈱エス・エヌ・ケイ大阪販売本部　06（339）5586

連載 第30回

新・遊園地の文化史

第二部　遊戯機械の系譜
空中遊泳の夢を実現した観覧車

レジャービジネス アナリスト
信州短期大学講師／日本体育大学講師
中藤 保則

水車、風車、そしてブランコがルーツ

観覧車は、メリーゴーランド、コースターと並ぶ遊園地の代表的な機種である。筆者自身の体験であるが、かつて遊園地のシルエットのイラストを描いた時、この3つの機種をそろえた途端に遊園地らしく見えたことがある。つまり、我々のイメージにある遊園地は、これら3つの機種が主要な構成要素なのである。

この観覧車のルーツ、というより発想を促したものは、水車や風車であるといわれる。たしかに形態ばかりではなく、構造そのものがきわめて似通っており、それらの〝車〟を見て、人間が乗る観覧車の発想を抱いたであろうことは納得できる。

それについての異論はないのだが、メリーゴーランドの項で述べたように、もうひとつのルーツにブランコを加えてもよいように思える。以前に掲載したピーター・マンディの旅のスケッチで、ブルガリアのごく原始的な観覧車は、10個のブランコを垂直の二重の輪の間に吊るしたものであった。

しかし、その段階では、縦と横の回転の違いと、輪が二重かひとつかというだけで、メリーゴーランドのルーツとそれほどの差はない。要するに、ブランコの支柱を回転させるという遊びなのであった。そこに人間の夢がかかわってくる。

人間には鳥のように空を飛びたい、高く浮き上がって遠くを眺めたいという願望があったはずである。その夢が大きく作用することで、遊戯機械のルーツから観覧車が分離されてきたとも考えられるし、またそれ故に今でも観覧車が、大型遊戯機械を代表する機種のひとつであり続けているのだろう。

したがって、観覧車のルーツはかなり古く、原始的なブランコが考案された時まで遡るともいえるが、遊戯機械として最初の形をとったものは、18世紀初頭の帝政ロシア時代、モスクワのイズマイロフ公園に登場したという。どのようなものかは明確にはわからないが、農奴が綱をかけて引いて回したと伝えられる。装置化された遊びの器具だったのである。

前出の『Fairground Architecture』には、1804年、ロシアのサンクト・ペテルブルクの祭りのイラストが掲載されている。そこにはさらに進歩したと思われる観覧車の祖が描かれている。2本の支柱に差し渡したバーに、2つの十字形に組んだ棒が平行に通してあり、その間に四個の椅子が吊るしてある。回転の動力は人間だが、ギアを使用しており、ちょうどボートを浜辺に引き揚げる装置のように、4人の人間が水平の横棒を

押している。

サンクト・ペテルブルクという名には記憶があるだろう。他ならぬコースターの祖とみなされるソリ遊びが登場したのが、この都市の郊外であった。帝政ロシア時代のサンクト・ペテルブルクは、遊戯機械の歴史にきわめて重要な位置を占めている。

大観覧車が登場した欧米の博覧会

その後、この種の遊戯機械に大きな変化はなかった。近代的な観覧車が歴史に登場するのは、1893年と94年である。

1894年の事柄から先に述べると、同年に開催されたイギリスのエールズコート博覧会には、「グレイト・ホイール」が建造された。40個のゴンドラに全部で1200人の収容能力があったというから、1個のゴンドラに30人である。ホイールの直径は280フィート（約80メートル）の巨大なものであった。動力には2台の50馬力エンジンが使われた。

しかし、観覧車の新時代を切り開いたのはアメリカである。エールズコート博の前年1893年に、シカゴでコロンビアン万国博覧会が開催されたが、これは本来なら1902年に予定されており、プランニングと建設に力を入れすぎたためにオープンが遅れたものという。いかにも新興国アメリカの気概と雰囲気を伝えてくれるような逸話だが、その甲斐あってか、規模の点でも入場者の数でも、未曾有の大博覧会となった。

また、電気が工業への偉大な貢献を約束されたきっかけともなり、さらにアミューズメントが置かれたミッドウェイが大々的に姿を現している。ミッドウェイとは、博覧会の余興の場を意味する。

そこでの最大の呼び物は、ジョージ・W・ゲイル・フェリスが設計した大観覧車「フェリス・ホイール」であった。直径七5メートル、36のゴンドラに2160人の収容能力があった。翌年のエールズコート博の「グレイト・ホイール」に直径では抜かれることになるが、収容能力では最大であり、しかも、この記録は恐らく未だに破られていないものと考えられる。

この2機の観覧車は、たとえていえば、列車の客車を二重の輪に吊り下げたようなもので、そのためにひとつのゴンドラに、「グレイト・ホイール」は30人、「フェリス・ホイール」では60人の収容能力があったわけである。博覧会のための一際巨大な観覧車であったことと、そしてその後は、ゴンドラを小さくする傾向が生じたためか、全体の収容能力も少なくなった。

万国博のランドマークとして建造された「フェリス・ホイール」

当時の一般的な観覧車は、直径がせいぜい7、8メートルで、プレジャー・ホイールと呼ばれていた。アメリカでは「フェリス・ホイール」が出現して以来、この名で呼ばれることが多くなっていった。それだけ、この巨大な観覧車が人々に与えたインパクトは強く、全国にその評判が伝わり、これに乗るためだけに博覧会を訪れる人も少なくなかったという。1回の利用料金は60セントだった。

いわば、この観覧車はシカゴのコロンビアン万国博覧会におけるランドマークともなったものだが、もともとその目的のために計画されたものでもあったのだ。

設計者で観覧車の呼び名にもその名を残したフェリスは、地元イリノイ州ゲイルスバーグの技師で、博覧会の企画にも参加していた。博覧会に先立って行われた会議に出席した彼は、フランス代表の次のような発言を聞いた。

「パリの万国博のように強い印象を与える建築構造物がないのは、シカゴの万国博にとって不幸といえるでしょうな」

1889年のパリ万国博では、たしかに強い印象を与える建築物があったのである。鉄の時代の到来を告げ、その象徴となったエッフェル塔である。

その言葉に発奮したフェリスは、世界で最もスリリングで、しかも〝強い印象〟を与えるものを作るべく設計を開始したのであった。そして、フェリス・ホイールは大成功をおさめ、彼自身も長く世に名を残すことになった。

この万国博をきっかけに、電気が工業への偉大な貢献を約束されたというのは、次のような事情による。

27・8ヘクタールの敷地に、2140万人の入場者があった大博覧会であったが、時のクリーブランド大統領がホワイトハウスで〝魔法のボタン〟を押すと、シカゴに設置された巨大なアリス発電機が作動して、電気を会場に送り込む趣向であった。会場には、発電機、発動機、交流発電機などが展示されていたが、大発明家で工業家であったウェスティングハウスの発明・製作したマシンである。

彼の名は今でも電気メーカーの名称で残されており、この博覧会以後、電気は照明ばかりではなく、動力の中心的な位置を占

高価買取
TEL: 06-628-2136

株式会社 東洋物産
〒545 大阪市阿倍野区昭和町1-19-21
全国引取無料・即金買取

めるようになったのである。

コニー・アイランドに登場したフェリス・ホイール

さらにもう一人、遊園地の歴史にとっては重要な男が、この万国博にやってきていた。コニー・アイランドきってのアイデアマンで、後にスティプルチェイス・パークをつくるジョージ・ティルユーである。

彼は先に述べたように、マリー・オダネルと結婚し、新婚旅行を兼ねてシカゴを訪れていたのだが、この大観覧車が彼の目にとまらないわけはない。ただちに購入の交渉を開始したのだが、残念ながらすでにセントルイスで1904年に開催されるルイジアナ商業博覧会に売却されることになっていた。

そこでティルユーは、そのかわりに、別のフェリス・ホイールを発注した。直径37・5メートル、18人乗りのゴンドラ12個の小型フェリス・ホイールである。小型といっても、当時の他の観覧車に比べれば、かなり大きい。

しかも彼は、コニー・アイランドに戻るとすぐに看板を立てた。

「この場所に、世界最大のフェリス・ホイールが設置されます」

正確にいうと、世界最大のフェリス・ホイールの小型版なのだが、このあたりにもティルユーが成功を収めた秘訣のひとつがあったのだろう。アイデアマンの彼は、不動産にも明るく、その方面の新聞『ティルユー・テレフォン』を発行していたくらいであるから、広告の才にも長けていたのである。

小型版フェリス・ホイールは、1894年にコニー・アイランドに登場した。彼はそれに何百もの白熱灯をとりつけ、他のライド類を周辺に配した。そして、フェリス・ホイールを中心とするアミューズメントゾーンは、コニー・アイランドの新名物となったのである。

そのゾーンがやがてアミューズメント・パークの代名詞ともなった名遊園地「スティプルチェイス・パーク」の誕生に結びつくわけである。

ティルユー夫妻が新婚旅行で見つけ、その小型版を導入したフェリス・ホイールは、古くなって人気を失った後も、長くコニー・アイランドに残っていた。マリー夫人が先立った夫をしのぶ記念碑として撤去させなかったものという。

▲　▼

前述のように、日本への初登場は、明治40年の東京勧業博覧会である。大盛況であった大阪の第五回内国勧業博覧会の後をうけて、東京市が開催したものであるが、対抗意識が強くでたのか、派手な博覧会であり、名は博覧会でも実は遊楽場のごとき観を呈したと評された。

先に夏目漱石の『虞美人草』のなかに、この博覧会と日本初登場の観覧車が、実に効果的に使われていることを述べたが、『風俗画報』によると、この観覧車はセントルイス万国博で好評を博した「オブザベーションウヰル」をそのまま縮小したもので、〝旧品川電車の車体よりも一周廻り小さい〟箱が18個、〝直径10尺の鉄車〟をつけた水車のようなものであった。

窓枠と格子を黄色に、下半分は深紅色に塗りわけ、8人あるいは10人乗りであった。動力は20馬力の電動モーターで、高さは地盤から120～130尺であった。

これが日本における観覧車の初出であり、観覧車という語も英語の直訳であったことがわかる。そして、この観覧車は会期の終了後、浅草6区に移設され、常設の観覧車の嚆矢となる。

セントルイスのルイジアナ商業博覧会は、アメリカのルイジアナ買収を記念して1904年に行われたもので、前述のようにシカゴ万国博に初登場した「フェリス・ホイール」が再び姿を見せたのである。

観覧車の歴史に関しては、現在のところ、これ以上の詳細はわからない。欧米の資料が乏しいためである。芸術作品としても高い評価を受けるようになったメリーゴーランド、あるいは若者を中心にブームを引き起こしたコースターに比較すると、観覧車は、その動きと同様に歴史も地味なのかもしれない。遠い昔から今に、そして将来も静かに回り続ける控え目な遊戯機械なのであろう。

（第二部　遊戯機械の系譜了）

歌には人生が、
遊びには時代がある。

●年間購読料 7,200円(送料込) ●お申し込みは郵便振込で。郵便口座 大阪8-11372
●詳しいお問合せは ☎06-354-9891 ㈱コインジャーナル・月刊カラオケfan編集部まで
毎月15日発行 カラオケに関する総合専門誌

宝商事は、ビジネスをアシストする快適・アミューズメント空間づくりのサポーターです。

これからのアミューズメント空間は、『快適・愉快・個性的！』がキーワード。
宝商事では、そんな時代のニーズをいち早くキャッチし、アイディアいっぱい、お店のセンスアップや売り上げアップを図る
バラエティ豊かな製品を取り揃え、皆様のお店をトータルにサポートいたします。

たれ幕
注目度満点！
ビッグサイズの
PRサイン。

エアーフレッシュ
こびりついたタバコのニオイも徹底消臭！

NC-35(高額紙幣両替機)
ファッショナブル&高性能！

ドーム型CCDカメラ
さりげなく確実に防犯監視。

アクアリウム
神秘のウォーターワールド、
心やすらぐインテリア。

あらゆる平面の映像が立体映像に早変わり！

覗き込めば、そこはもうバーチャリティの世界——。
テレビ、VTR etc.…あらゆる平面映像を瞬時に立体化するビジュアルマシン。
超リアルな映像再現性とダイナミックなサウンドが、臨場感あふれる3D映像をお届けします。
憩いのアミューズメントスペースに、最先端エンターテイメントの出現です。

立体映像変換システム
キュービジョン

史上初

テレビ
ゲームソフト
ビデオカメラ
ビデオソフト
LDCソフト

史上初の
立体映像化プレイモニター

ダイナミックな
3D
映像

スタッフユニフォーム
個性あふれるデザインが、
お店の印象をグレードアップ!!

ASIST（ビジネス）

AMUSEMENT 愉快
SMILE 笑顔
SPLENDID 素晴らしい
IMPRESSION 感動
SATISFACTION 満足
TOGETHER 共に

最新版！
アシストカタログを進呈いたします。
ご希望の方は、お気軽にお問い合わせください。
●その他、販売促進から経営バックアップ製品まで
幅広く取り揃えております。

のぼり旗
カラフル・ユカイな
アイキャッチツール！

ロータリーサイン
くるくるまわる、愉快な回転看板。

お問い合わせ・お申し込みは、お気軽にフリーダイヤルでどうぞ。

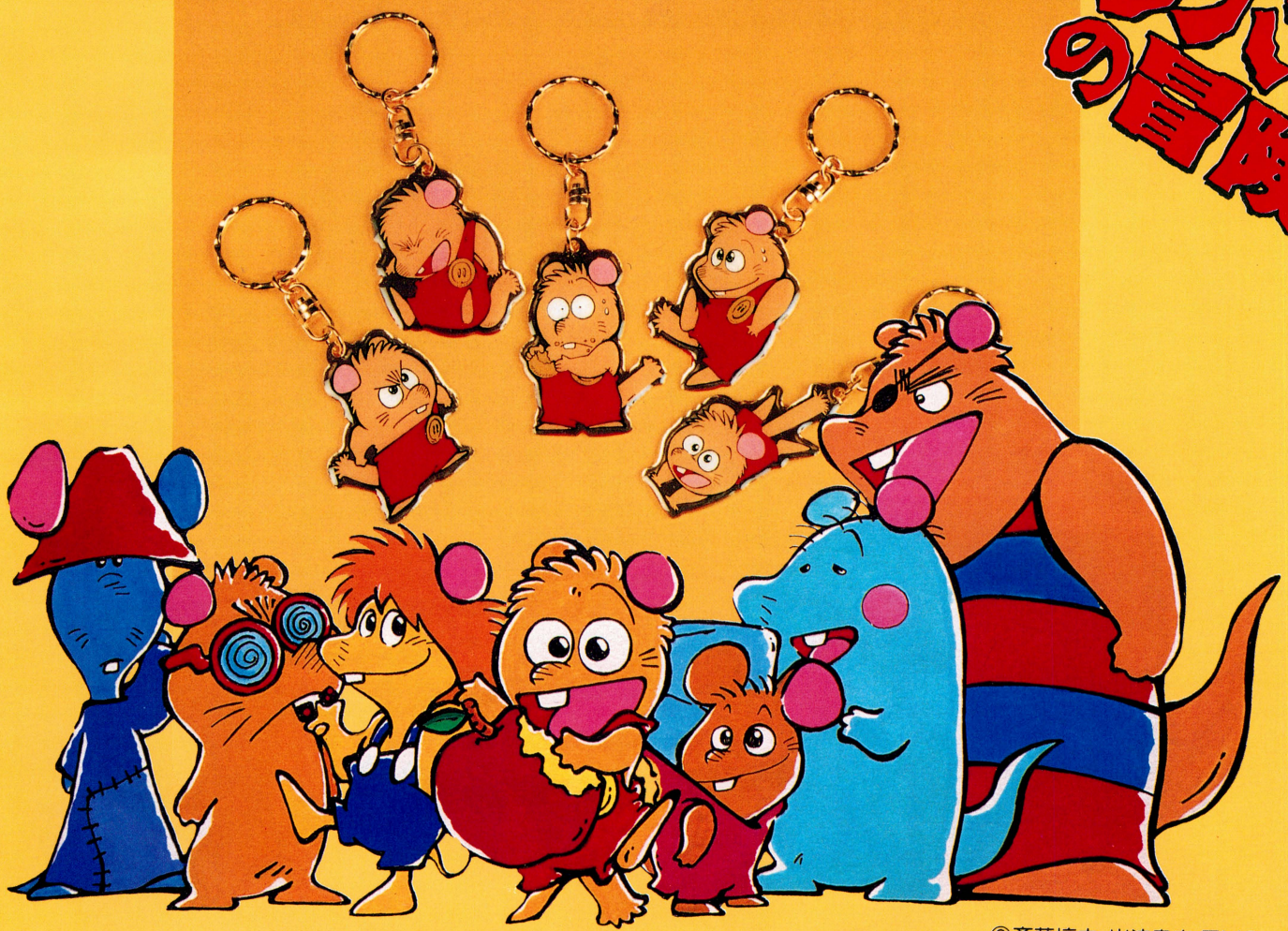
新しい交遊が生まれる時、必ずそこに。
株式会社 宝商事
マーケティング事業部 〒552 大阪市港区磯路2丁目19番26号 アース・ワークビル
TEL 0120-209-777（フトク ラッキー7） FAX 0120-209-666

あのガンバと仲間達が帰って来た!!

ガンバの冒険

① ガンバのゴールドキーホルダー

100個入 OP価格 ¥20,000



©斎藤惇夫・岩波書店・TMS

③ KHセットワイルダー

100個入 OP価格 ¥22,000

② 時計セットワイルダー 40個入

⑥ Jツインセット

100個入 OP価格 ¥30,000

⑤ プリチーアニマルKH

200個入 OP価格 ¥20,000

④ ムーンボディメイク

100個入 OP価格 ¥24,000

(有)ミユキ工芸
東京都葛飾区南水元1-11-7
TEL 03-3607-6896
FAX 03-3627-0080

MIYUKI

A HAPPY NEW YEAR

今年も愛と勇気のミユキ工芸を宜しくお願い致しまちゅ。

SPECIAL PRODUCTS
INTRODUCE by MIYUKI

Miyukis® 96

日本をバージョンアップ

ミユキッス
Miyukiss

おまたせしました。リクエストが多かったパチンコグッズ!!

⑦トキメキパチンコグッズ 100個入 OP価格 ¥16,500

⑩ラ・ジュエリーセット 100個入 OP価格 ¥26,000

⑨ステレオ型ラジオ 60個入

⑧カラフルミニクロック 50個入

⑫時計セットNo.1 100個入 OP価格 ¥31,000

⑪時計セット21 50個入

⑮ちょーパラ'96 300個入 OP価格 ¥15,000

⑭ヤングアダルトDX 100個入 OP価格 ¥17,000

⑬スノーミンクコレクション 90個入 OP価格 ¥35,000

Tm ORIGINAL

価格表記のない景品は全て@¥500未満です。

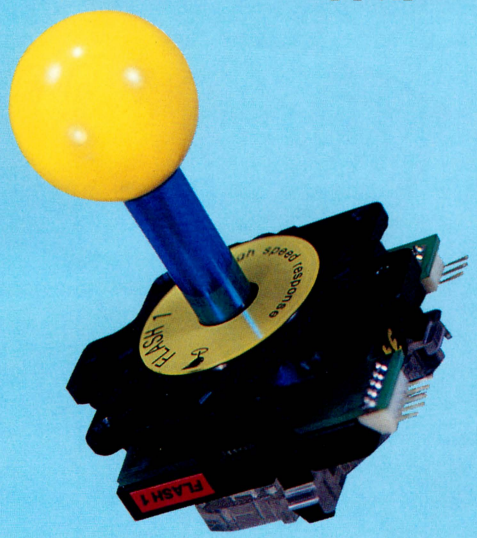
●全国送料元払いサービス(離島の場合は一部負担となります。)セット内容は写真と若干異なる場合があります。予めご了承下さい。

〈振込銀行〉第一勧業銀行金町支店 当座0116082/三菱銀行金町支店 当座9001252/大和銀行金町支店 当座6010072

SANWA'S PARTS

SANWA

光センサーを採用した新時代ジョイスティックレバー

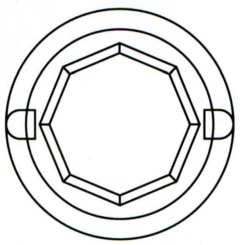


HIGH SPEED RESPONSE
FLASH1
光センサーレバー

- マイクロスイッチの代わりに光センサーを採用したことにより
  1. 反応速度が効率アップ
  2. スイッチ部の負担がかからないので、レバー寿命が大幅にアップ
- 付属の（下写真）専用ハーネスにより、配線が簡単
- シャフトカバー付でサビない
- 当社JLF-TP-8使用のパネルにはワンタッチ交換が可能

※光センサーレバーはUSAとの共同開発商品です。特許出願済
※光センサーを動作させるため、DC+5Vが必要です。
※8方向用ガイドチップは特許出願中です。

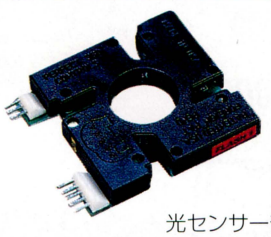
八角形の８方向ガイドチップをセット



大好評

コマンド入力が
しやすくなりました。

この商品は当社のJLFタイプレバーにも使用できます。



光センサー部

付属品

対戦パネル

OOM-8-6ART-H

- セガ社対戦用オリジナルデザイン。
- VS筐体と同じボタン配列。
- ステンレス製でサビません。
- デザイン・操作性抜群！

SANWA

三和電子株式会社
〒173 東京都板橋区幸町20 - 15
TEL 03(3959)6611(代) FAX 03(3955)9208
振込銀行：住友銀行 大塚支店(普)173617

Sanwa Denshi Co.,Ltd.
20-15, SAIWAI-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN.
PHONE:03-3959-6611 FAX:03-3955-9208
PHONE:03-3554-2261 FAX:03-3554-2232 (TRADE DEPT)

CASINO FANTASY

シングルタイプのプッシャーゲーム!!

コンパクトタイプの
メダルマシーン

集客力
大幅UP

MEDIA

サポート！今月のお買い得商品

〈レーシングホースシリーズ〉

©AVANTI

レーシングホース パラグライダー

100個　OP価格￥33.000

レーシングホース キャップ

100個　OP価格￥35.000

レーシングホース タオル&トランクス

100個　OP価格￥30.000

レーシングホース カー用品セット

100個　OP価格￥28.000

レーシングホース Sタイプ

100個　OP価格￥30.000

レーシングホース タオルセット

100個　OP価格￥30.000

レーシングホース トランクスセット

100個　OP価格￥30.000

レーシングホース ソックスセット

100個　OP価格￥28.000

レーシングホース ウインターセット

100個　OP価格￥33.000

Happy Strike ハッピーストライク

ゲーム場の定番機種の
デラックスメタル筐体
に最新のＣＲ機を搭載!!

驚きのプライス

ＯＰ価格￥298000

発売元 icm

スーパースターズ サッカーKH

サポーターならいつも一緒に
アナタ(キミ)といたい。

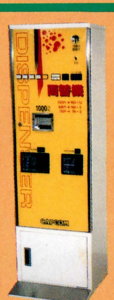
100個　OP価格￥25.000

パワーリング(S)

パワーを与えてくれる不思議な
リングがあなたの指を飾ります。

96個　OP価格￥19.200

カプコン 両替機



￥1000→￥100×10
￥500→￥100×5
￥100→￥50×2

(株)カプコン

ニュースリーセレクトサブ

〈JAMMA仕様〉

OP価格￥58.000

ストリートキッズ

(9.5cm)

100個　OP価格￥24.000

イニシャル ネックレス

あなたのイニシャルを胸に。
彼のイニシャルを胸に。

100個　OP価格￥18.000

※新製品情報サービス・デリバリーアフターサービスも万全を期しております。※ロケーション運営に関することなら何でもお気軽に御相談ください。

メディア商事株式会社

〒578 東大阪市中新開2丁目13番35号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059

メディアが強力にお客様を

ロケテスト好評商品のラインナップ

ダンジョンズ アンド ドラゴンズ　シャドウ オーバー ミスタラ

Dungeons & Dragons

SHADOW OVER MYSTARA™

※画面は開発中のものです。

冒険はまだ終わらない。

壮大なイマジネーションが生み出す
アクションRPGの傑作が、ストーリーも新たに旅立つ

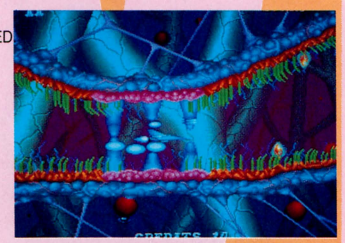
DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA, and the TSR logo are trademarks of TSR, INC. and used under license. © 1996 TSR, INC. All Rights Reserved.
© 1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.

(株)カプコン

沙羅曼蛇2（サラマンダ2）

シリーズ第2弾！
縦横混在シューティング!!

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED



人類の命運を懸けて
新たな超時空バトル
の火ぶたが切られた

コナミ(株)

システム11第3弾

SOUL EDGE™

ソウルエッジ

ビジュアル、サウンド、演出
のすべてのパワーを結集
今度の高インカム
武器格闘ゲームはこれだ！

斬新なゲームシステム！
大迫力シーンの連続！

近日、堂々発売!!

©(株)ナムコ

BANPRESTO

カンカンクラブ

CAN CAN CLUB

同級生2

elf

★コレクション性抜群!!
★缶の裏や中には
ヒミツが…
缶カンシークレット!!
★絵柄は全5種!!

W600/D600/H1.590mm

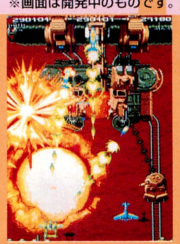
発売元：ARTPRESTO

19XX™

THE WAR AGAINST DESTINY

ナインティーンダブルエックス

※画面は開発中のものです。



撃墜王爆進！
闇の陰謀を打ち砕け!!

(株)カプコン

フリッパー

ピンボールマジック™

マジシャンが27種の
マジックをしかける
トリッキーな
ピンボール
新登場！

(株)カプコン

© 1995 CAPCOM COIN-OP,INC.
ALL RIGHTS RESERVED.

SPACE FIGHTER

スペース　ファイター

UFO接近中、
全員、戦闘配置
につけ!!

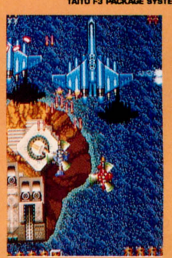
W1.760/D762/H1.785mm

(株)ジャレコ

究極タイガーII

究極 TIGER II

TAITO F3 PACKAGE SYSTEM



巨大要塞ボスを倒せ!

(株)タイトー

システム・スーパー22搭載!

タイムクライシス

TIME CRISIS™

デッドゾーンに踏み込め!!

©(株)ナムコ

システム・スーパー22搭載!

DIRT DASH™

ダートダッシュ

NEWオフロード
レーシングゲーム

©(株)ナムコ

ミッドナイトトラン　～ロードファイター2～

MIDNIGHT RUN

ROAD FIGHTER 2

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

真夜中の
ハイウェイを、
すり抜ける
風になる。

コナミ(株)

W1.146/D2.383/H1.878mm 230kg

KORTEK®

BETTER QUALITY • BETTER PRICE • BETTER SERVICE

韓国のゲームモニタ

MULTI SCANNING
AUTO COLOR BIASING
AUTO VIDEO INPUT LEVELLING
FREE VOLTAGE (90~265V)
NO NEED FOR ISOLATION TRANSFORMER

TYPE	MULTI SCAN	S/VGA	EGA	CGA
C.P.T./C.D.T.	14″ 0.28/0.39 mm 15″ 0.28 mm, 17″ 0.42 mm 20″~ 38″ TV grade	14″ 0.28/0.39 mm 15″ 0.28 mm, 17″ 0.42 mm 20″ TV grade	14″ 0.28/0.39 mm 10″~33″ TV grade	14″ 0.39 mm 10″~38″ TV grade
SCAN				
Horizontal	15 ~ 38 KHz	30 ~ 36 KHz	24 ~ 27 KHz	15 ~ 17 KHz
Vertical	45 ~ 90 Hz	50 ~ 90 Hz	50 ~ 60 Hz	50 ~ 60 Hz
INPUT SIGNAL				
Video	R.G.B. Analog & TTL 0.7~5Vp-p, Auto levelling	R.G.B. Analog 0.7 V p-p, 75 ohm	R.G.B. Analog 1~5 V p-p,	R.G.B. Analog 1~5 V p-p,
	positive or negative	positive	positive or negative	positive or negative
Sync	positive or negative composite or seperate	positive or negative seperate	positive or negative composite or seperate	positive or negative composite or seperate
VIDEO CHARACTERISTICS				
R.G.B. bias	Auto color biasing	Auto color biasing optional		
Bandwidth	45 MHz	30 MHz (-3db)	12MHz	12MHz
SAFETY	UL,DHHS,CE	UL,DHHS,CE	UL,DHHS,CE	UL,DHHS,CE

世界で認められた品質
15年間世界各国に輸出
世代と国境を超えた世宙電子

SEJOO CORPORATION
大韓民国 京畿道 富川市 素砂區 松内洞 328-5
電話 : 82-32-667-3711 / FAX: 82-32-665-0297

謹賀新年本年もよろしくお願い致します。**特別感謝サービスALL10%引** (1月20日注文分まで)

1

イヤリングNEWケースアソート
OP価格 ￥20,000 (100個入)

2

指輪デジタルケース入りアソート
OP価格 ￥26,000 (100個入)

3

トーキングクロックアソート
OP価格 @¥500未満 (60個入)

4

カラフルアソート
OP価格@¥500未満 (60個入)

5 170×110mm

システム手帳タイプ計算機
OP価格 @¥500未満 (50個入)

6

計算機付ボールペン
OP価格 @¥500未満 (60個入)

7

人形付アクリルクロック
OP価格 ￥13,200 (60個入)

8

アミューズキーホルダーアソート
OP価格 ￥23,000 (120個入)

9

アクリルケース入り動物
OP価格 ￥16,000 (100個入)

10

アクリルケースのフタが拡大レンズになっています。
NEWケース入り 高級アクセサリーセット
OP価格 ￥33,000 (100個入)

11 75φカプセルがキャッチャーで使えます。ロケテストでは、売上大幅アップです。

実用新案申請中
NEWキャッチャーケース
OP価格 ￥28,000 (800個入) 単色

12 キレイに見えます。75φOK

NEWアクセサリーケース
OP価格 ￥24,000 (120個入)

13

デジタル指輪
OP価格 ￥18,000 (100個入)

14

転写アソートセット
OP価格 ￥24,000 (96個入)

15

スワロ・スキー
OP価格 ￥22,000 (72個入)

16

ジルコニアアソート
OP価格 ￥24,000 (80個入)

17

パールセット
OP価格 ￥19,200 (60個入)

18

パールタイピンセット
OP価格 ￥18,000 (100個入)

19 特価です！

CASIO
OP価格 ￥12,000 (50個入)

20

カプセルアクセサリー
OP価格 ￥22,000 (100個入)

21

レディーアソート
OP価格 ￥22,000 (100個入)

22

高級ウォッチセット
OP価格 ￥39,800 (100個入)

23

計算機アソート
OP価格 ￥19,000 (100個入)

24

ゴルフBAGアソート
OP価格 ￥43,200 (108個入)

25 75φOK

幸運を招くパールキーホルダー
OP価格 ￥12,000 (100個入)

26 75φOK

紙箱ケースセット
OP価格 ￥18,000 (100個入)

27

高級ケース入りサングラス
OP価格 ￥23,400 (60個入)

28

カーペンタークラブ
OP価格 ￥13,000 (50個入)

29 強力磁気です。

高級ケース入りパワーブレス
OP価格 @¥500未満 (50個入)

30 カワイイよ！

動物ステーショナリー
OP価格 ￥16,600 (60個入)

中部商事㈱
名古屋市中区大須3の14の43　第2アメ横ビル
〔振込先：愛知銀行大須支店　当座2319〕
TEL052(263)6081　FAX052(263)6094

NEW YEAR GOOD PRICE

1996年もおもいっきりアメリカン
オペレーターの皆様の強い味方
紹介しきれないアイテムが盛りだくさん
カタログを御請求ください

#1011

オリジナル Made in Japan

NO.1 ジーンズ　マグカップ
72個 OP価格@￥500未満　（OPP袋リング付き）

#1122

NO.2 バドワイザー&ベンディビスフリー缶
100個 OP価格￥21,000　（クリアケース入り）

当社人気ベスト4

NO.3 パワーライト　化粧箱サイズ18×8cm
96個 OP価格@￥500未満　（リング付き）

#0610

NO.4 コスメティックミラー&アルミ名刺ホルダー
100個 OP価格￥23,000

ヘキサ用

#1124

カラーもあります

光りを通す

#1200

UFO用ビーズ
（クリア・クラッシュアイス）
5kg　価格￥3,000

#620

ワンタッチいい輪
2000個　価格￥20,000
特許出願中

株式会社 トーシン産業
〒211神奈川県川崎市中原区上丸子八幡町816
TEL 044-422-8833 FAX 044-422-8830
アメリカオフィス16640 Mt.Hoffman Cir ; Fountain Valley, CA92708

新しい考え方を常識にする

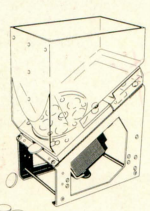
独創主義

コインホッパーの HMECS

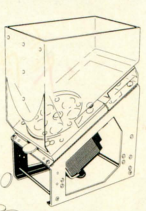
M2S　　C2S

当社製品の独創的な構造は
コインホッパーに対する種々の
常識を塗り替えています。

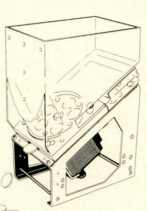
- ●無調整で組み立てが出来、同じ信頼性が保証できる。
- ●コインジャムのトラブルが原理的に排除出来る。
- ●ワンタッチでローター(羽根)も取り外せる。
- ●1~2点の部品交換で簡単にコインサイズの変更が出来る。
- ●異物混入があってもトラブルが起こり難い。



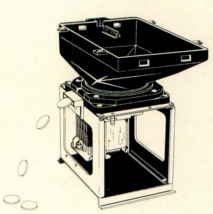
C3U/C3R
- ●上出し／下出し
- ●巾:76mm
- ●AC、DC



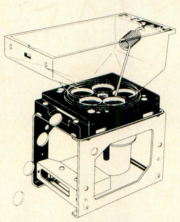
C2U/C2R
- ●上出し／下出し
- ●巾:85mm
- ●AC、DC



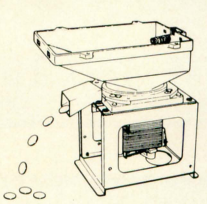
M2U/M2R
- ●上出し／下出し
- ●巾:110mm
- ●AC、DC



M2Y
- ●水平メカ
- ●補助タンクの取付けが容易
- ●AC、DC



C2T
- ●水平メカ
- ●補助タンクの取付けが容易
- ●AC、DC



M2T
- ●水平メカ
- ●補助タンクの取付けが容易
- ●AC、DC

HMECS
ハイメックス株式会社
〒550 大阪市西区南堀江1-5-17
TEL 06-536-1668
FAX 06-536-2204

サンエスはエスケイジャパングループの一社です。

本年もサンエスを宜しくお願い致します。

1月中旬発売予定

アラーム付

スーパーホース 3S クロックぬいぐるみ

5種類 60個入16cm

OP価格 @￥500未満

10種類集めるとパドックに変身 1月中旬発売予定

ポスター付

スーパーホース パドック

10種類 80個入10cm

OP価格 ￥30.000

スーパーホース 2S ぬいぐるみ

5種類 60個入 22cm　OP価格@￥500未満

スーパーホース 3S フォトフレーム

5種類 100個入17cm　OP価格￥30.000

スーパーホース 3S サウンドぬいぐるみ

5種類 60個入16cm　OP価格@￥500 未満

（ボックス付・AM/FM 対応 別売・単三電池2本使用）1月中旬発売予定

スーパーホース 缶ラジオ

5種類 50個12cm　OP価格@￥500未満

（専用ケース付・FM 対応） 1月上旬発売予定

スーパーホース カードラジオ

5種類 50個入 8cm　OP価格@￥500未満

（専用ケース付）

スーパーホース カード電卓

5種類 100個入 8cm　OP価格￥25.000

〒540 大阪市中央区上町 1丁目3番10号 エスケイジャパンビル
<振込先>さくら銀行玉造支店:普通 6318132　三和銀行難波支店:普通 5170526
※表示価格は消費税額を含みません。

TEL.06(765)4411
FAX.06(765)3366

※コインジャーナル掲載以外の景品も、多数取り揃えております。詳しくは、カタログをご請求ください。
※掲載商品はサンプルにつき、実際の写真とは若干異なる場合があります。また、品質向上の為、予告なしに仕様を変更する場合がございます。ご了承下さい。

サンエスはエスケイジャパングループの一社です。

新年あけましておめでとうございます。

大好評発売中

スーパーホース ハンマー

5種類 100個入 20cm

OP価格 ￥35.000

大好評発売中

スーパーホース 3Sウォーキングぬいぐるみ

5種類 92個入18cm

OP価格 ￥30.000

スーパーホース チャーミングクロック

5種類 100個入14cm　OP価格￥39.000

スーパーホース シュークロック

5種類 60個入14cm　OP価格@￥500未満

2月初旬発売予定

スーパーホース 4Sキーホルダー

5種類 96個入12cm　OP価格￥30.000

スーパーホース 8S キーホルダー

240個入　OP価格￥27.000

スーパーホース Wキーチェーン

150個入　OP価格￥30.000

2月初旬発売予定

スーパーホース シューキーチェーン

5種類 150個入　OP価格￥30.000

企画
SK JAPAN
株式会社エスケイジャパン
〒540 大阪市中央区上町1丁目3番10号
TEL.06(765)1300 FAX.06(765)1400
東京 03(3862)8444 名古屋 052(586)3331 福岡 092(524)0566

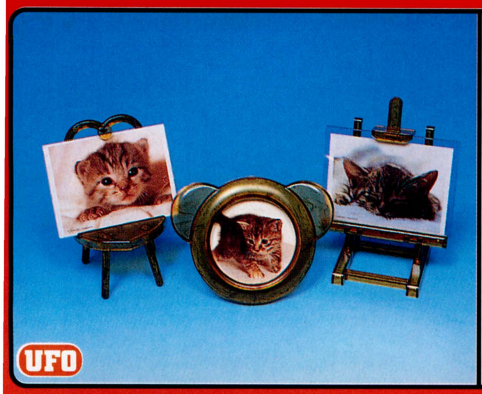
●オリジナル商品の企画も承ります！

<全商品 PL 法に基づく保険に加入しています。>

販売
SAN-S
株式会社サンエス

サンエスはエスケイジャパングループの一社です。

年始めは、サンエスの商品でキマリッ!



ラブリーキャット フォトフレーム

3種類 90個入12~17cm

OP価格￥30.000

リアル モーターサイクル

8種類 96個入11cm

OP価格￥28.800

元気モリモリ、心も体もリフレッシュ

タフマン リフレッシュセット

<総発売元>
株式会社エスケイジャパン
株式会社サンエス
©ヤクルト商事(株)
※この商品はヤクルト商事株式会社とのライセンス契約により開発された商品です。

5種類 100個入

OP価格￥30.000

リング加工

あなたの心もサクラ色、みんなで楽しいピクニック

サクラクレヨン わくわくランチセット

<総発売元>
株式会社エスケイジャパン
株式会社サンエス
©(株)サクラクレパス
※この商品は株式会社サクラクレパスとのライセンス契約により開発された商品です。

5種類 80個入

OP価格￥30.000

リング加工

ヘキサ

カプセル 100 ゆ

ゴーゴーバックル

100個入 OP価格￥35.000

クレーン対応リング付

8 o'clock

3種類 60個入19cm OP価格￥20.000

他にも、キャラクター、ブランド等多数取り扱っております。

ヘキサ

カプセル

ブランドハンカチ

100枚入 OP価格￥28.000

ヘキサ

ジュエリーコレクション FOR MEN

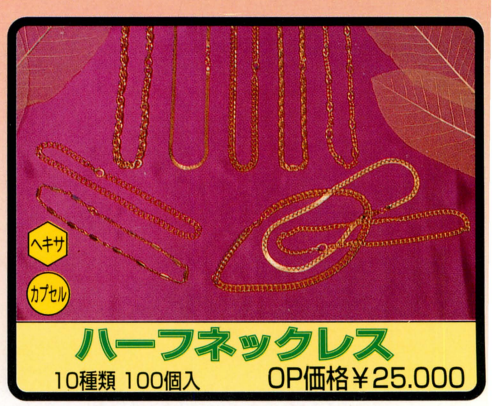
15種類 100個 OP価格￥23.000

ヘキサ

カプセル

Miss ピアス

100個入 OP価格￥22.000



ヘキサ

カプセル

ハーフネックレス

10種類 100個入 OP価格￥25.000

〒540 大阪市中央区上町 1丁目3番10号 エスケイジャパンビル

<振込先>さくら銀行玉造支店:普通 6318132 三和銀行難波支店:普通 5170526

TEL.06(765)4411
FAX.06(765)3366

※表示価格は消費税額を含みません。

※コインジャーナル掲載以外の景品も、多数取り揃えております。詳しくは、カタログをご請求ください。
※掲載商品はサンプルにつき、実際の写真とは若干異なる場合があります。また、品質向上の為、予告なしに仕様を変更する場合がございます。ご了承下さい。

サンエスはエスケイジャパングループの一社です。

新春一番、縁起がよくて、おめでたい!!

シャーペイドッグ

©AVANTI

5種類 75個入 20cm

OP価格￥30.000

時間が来ると“カッコー”と時を告げます。 1月上旬発売予定

おしらせカッコー（鳩時計）

60個入 21×18cm

OP価格@￥500未満

(AM/FM 対応) 1月上旬発売予定

一ツ目小僧（ポータブルラジオ）

3種類 96個入

OP価格@￥500 未満

となりのトトロ ウォッシュタオル

©NIBARIKI・TOKUMA SHOTEN

3種類 100個入

OP価格￥40.000

リトゴジ・バンク+卵

4種類 85個入10~12cm OP価格￥30.000

他のキャラクターも多数取り扱っております。

キャラクター巾着

100枚入サイズ20×18cm OP価格￥40.000

他のキャラクターも多数取り扱っております。

キャラクターハンカチ

100枚入サイズ 30×30cm OP価格￥25.000

空き缶はくずかごに、お金は貯金箱に

缶ビールバンク 350ml

5~6種類 200個入11×7cm OP価格￥60.000

のどごしスッキリ、ふところポカポカ

缶ビールバンク 500ml

5~6種類 120個入16×7cm OP価格￥42.000

イッキ、イッキ 飲み過ぎ注意

ビンビール バンク

120個入16cm OP価格￥42.000

企画 SK JAPAN
株式会社エスケイジャパン
〒540 大阪市中央区上町1丁目3番10号
TEL.06(765)1300 FAX.06(765)1400
東京 03(3862)8444 名古屋 052(586)3331 福岡 092(524)0566

●オリジナル商品の企画も承ります！

<全商品 PL 法に基づく保険に加入しています。>

販売 SAN-S 株式会社サンエス

マジカルフィーバー

MAGICAL FEVER

SIZE(mm)
H1,770
W650
D480

パチンコメダル機の新革命!
3倍のフィーバーチャンス!

メインゲーム サブゲームで 大量メダル獲得!

1. お客様が遊び易いように、100円、メダル投入口を左側に設置!(100円は両替機能付)
2. 各ロケーションのメダル単価に合わせて、DIP SWでの調整が可能!
3. 得点残がありゲームを終了する場合、ペイアウトボタンにてメダル払い出し!

新製品情報ご希望の方郵送致します

アミューズメントならすべておまかせ!

プロデュース・システム

立地調査 ▶ 採算計画 ▶ 企画打ち合せ ▶ 設計 ▶ 施工 ▶ 機械選定 ▶ オープニングサポート ▶ アフターフォロー

フリーダイヤル 0120-666-512

ユーズドマシンのニッコウ電子では、ゲーム機器販売から修理、そしてアミューズメントスペースの企画・設計・施工までトータルプロデュースシステムを導入。新時代のアミューズメントスペースを創造していきます。
あらゆるターゲットに即したAM構築可能です。
アミューズメントのことならニッコウ電子へご相談ください。

オープン予定及び、リニューアル予定のお客様へ! 只今、
無料診断実施中 (法的な規制等の調査)

中古機械

R-360

D3-BOS

シアター6・ギャラクシアン³

NEW UFOキャッチャー

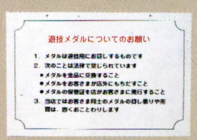
ビンゴパーティー

ワールドダービー

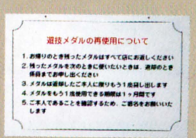
ポーカーHD-IM

キャンペーン実施中!!
(株)シグマ
スーパーボイス

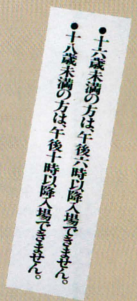
風営法規格サイズ 注意書きアクリル板も、当社にお任せ下さい!



"遊技メダル再使用"
¥3,900 (450×300mm)



"遊技メダル説明"
¥3,900 (450×300mm)



"未成年時間外"
¥2,800 (200×700mm)

●掲載の商品については送料当社元払いにて承ります。
(代引きの場合は除く) 消費税別

USED MACHINES OF HIGH QUALITY

NIKKO DENSHI CO., LTD.
DISTRIBUTOR OF ALL TYPES OF AMUSEMENT MACHINES

NIKKO DENSHI has been involved in the distribution, operation and manufacturing for more than 25 years. Our excellent technology forms the basis of top brand products perfectly reconditioned.

CALL or FAX NOW !!

TEL: 81-3-3654-6111
FAX: 81-3-5607-6000

我們誠懇的為同行業者提供最完備的品質、信譽及服務、歡迎隨時與我們公司連絡!
本公司備有中文、英文人員隨時為貴公司服務。

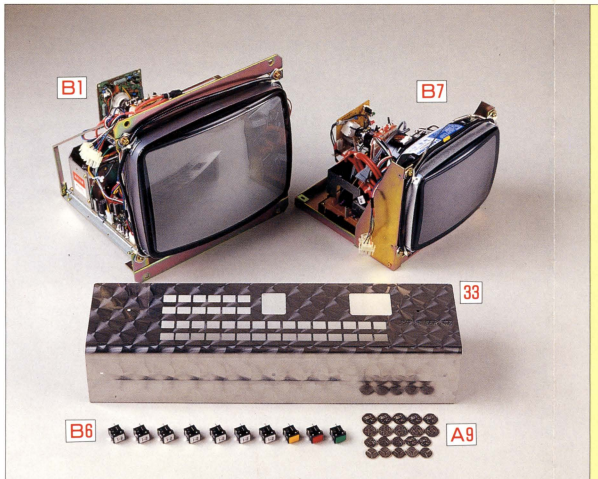
ドリームヘキサABアソート

A:15種100個 OP35,000円
B:15種100個 OP40,000円

NIKKO·DENSHI 株式会社ニッコウ電子

国内営業部:〒132 東京都江戸川区松島2-34-9
TEL 03-3655-5777(代) FAX 03-5607-6000
OVERSEAS MARKETING DEPARTMENT
TEL 03-3654-6111 FAX 03-5607-6000

振込先
東海銀行 新小岩支店
(普)364082
あさひ銀行 小松川支店
(当)0510919



B1 ワールドダービー・ビンゴパーティー用モニター

B7 ビンゴサーカス用モニター

33 ワールドダービー用オッズパネル

B6 ワールドダービー用スイッチ
ワールドダービーで従来より使用されているスイッチです。

A9 メダル各サイズ(常時10万枚位在庫してます)

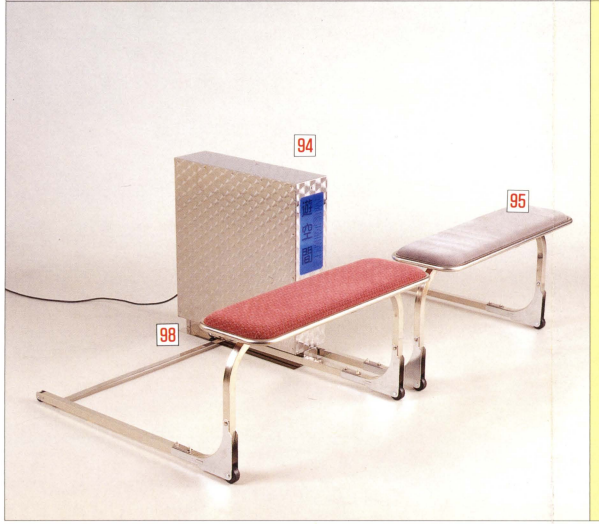
26 メダル機用DXイス (高さ58センチ)

25 コンボイス-58 (高さ58センチ)

B8 コンボイス-68 (高さ68センチ)

27 スツール普及タイプ (高さ42センチ)

B9 ミニコンボ (高さ42センチ)
耐久性抜群の高級スツールです



95 二人掛イス(アストロ/バーサス用)
モケット赤織柄・灰の2色です
前後4ヵ所キャスター付きでスムーズに動きます
オールステンレス製で丈夫でスマートです

94 サイドボックス
オールステンレス製で丈夫でスマートです
電飾看板付き(手製のPOPがセットできます)
後側にサービスコンセント付き

98 サイドボックススペーサー

ビス1本のパーツから大型メダル機までを、全国ネットでお届けします!!

受注専用 0120 FreeDial ファックス フリーダイヤルをご利用下さい!!

本社
0120-81-1238
TEL 0942-43-1238 FAX 0942-43-1023
営業担当／江島・吉村・本村・神宮司・中村

世田谷分室(東北・北陸担当)
0120-38-1238
TEL 03-3300-8833 FAX 03-3300-8280
営業担当／川島

大阪営業所
0120-50-1238
TEL 06-319-6007 FAX 06-319-5818
営業担当／沢井

沖縄営業所
0120-70-1238
TEL 098-888-3717 FAX 098-888-3720
営業担当／金城・当山・佐藤

東京営業所
0120-40-1238
TEL 03-5256-6458 FAX 03-5256-6457
営業担当／大泊・島崎

取扱商品
基板・ドライブゲーム機・シミュレーションゲーム機・占い機・メダルシングル機
メダルマスゲーム機・体感機・その他大型ゲーム機・プライズマシン各種
ゲーム機パーツ全般(オリジナルパーツ多数あり・特注パーツ受注OK)
ゲーム機サポート関連機器(各種ゲームイス・サイドボックス等)
プライズ各種・業務用工具全般・店内販促物・風俗営業8号法関係表示物
グローリー両替機・メダル貸機・硬貨計数器・紙幣計数器・ゲーム機消耗品

立体思考・独創のアイデアを提供
RIVER SERVICE CO.,LTD. 株式会社リバーサービス

本 社 福岡県久留米市朝妻町6番29号 TEL 0942(43)1238 FAX 0942(43)1023
東 京 東京都千代田区外神田3-8-17 TEL 03(5256)6458 FAX 03(5256)6457
世田谷 東京都世田谷区南烏山2-30-5-107 TEL 03(3300)8833 FAX 03(3300)8280
大 阪 大阪府吹田市内本町1丁目11-10 TEL 06 (319)6007 FAX 06 (319)5818
沖 縄 沖縄県島尻郡南風原町字津嘉山1582 TEL 098(888)3717 FAX 098(888)3720

リバーサービスのフレキシブルなアイデアが、アミューズメントスペースをバックアップ。

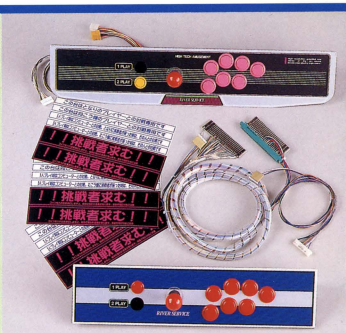
1	アストロ用 2L12BSTF
2	アストロ用 1L6BSTF
3	アストロ用 1L4BSTF
4	アストロ用 2L8BSNK
5	アストロ用 1L4BSNK
6	アストロ用麻雀コンパネAM
7	アストロ用麻雀コンパネCR
8	アストロ用花札コンパネAM
9	アストロ用花札コンパネCR
10	アストロ用クイズ用コンパネ
11	エアロ用 2L12BSTF
12	エアロ用 1L6BSTF
13	エアロ用 1L4BSTF
14	エアロ用 2L8BSNK
15	エアロ用 1L4BSNK
	エアロ用SNK第4ボタン対応ジャマジャマハーネス
16	エアロ用麻雀コンパネAM
17	エアロ用麻雀コンパネCR
18	エアロ用花札コンパネAM
19	エアロ用花札コンパネCR
20	エアロ用クイズ用コンパネ
21	エアロ用 2L6B
22	エアロコンパネベース
23	セガ36Pジャマ56Pハーネス
24	ミニアップ用 2L12B
25	コンボイス H:58センチ
26	メダル機用DXイス H:58センチ
27	スツール普及タイプ H:42センチ
28	アルキャリヤー(アルミ折りたたみ式)
29	キャリエース(スティール製)
30	風営プレート
31	お願いプレート
32	できませんプレート
33	ワールドダービー用オッズパネル
35	コトブキ・イメージアップキット
36	コトブキ・麻雀パネル
37	コトブキ・花札パネル
38	コトブキ・スロットパネル
39	コトブキ・100円50円メクラ板
40	SSBグローブ(右/左)
41	SSBパンチングパッドA
42	SSBパンチングパッドB
43	SSBフロントパッド
44	ワニワニハンマー
45	スピードホッケー用マレット・パック

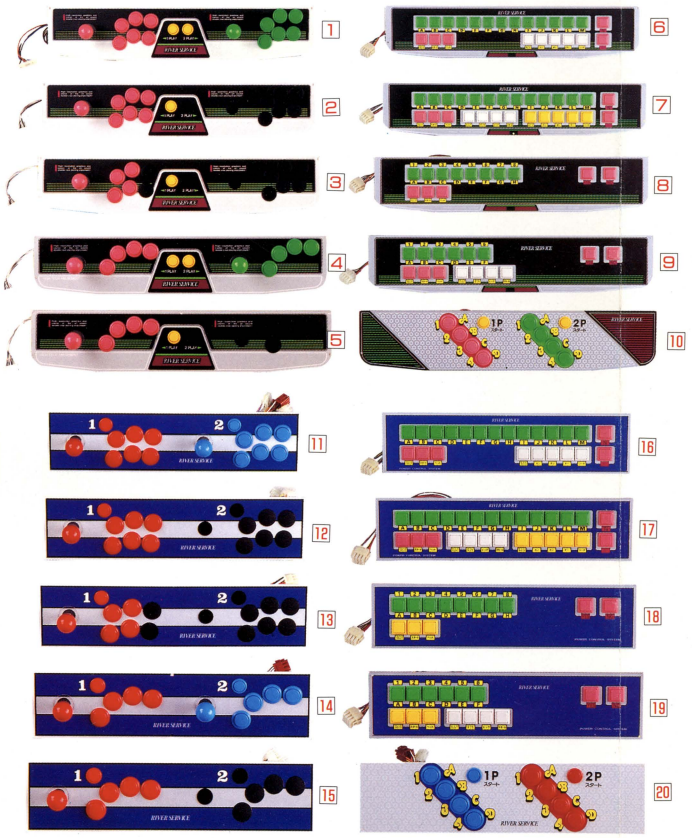
46	グローリーメダル貸機 EG-100
47	グローリーメダル貸機 EG-10
48	グローリー両替機 ER-110
49	グローリー両替機 ER-411
50	台間両替機 GC-2000
51	コインカウンター CS-20
52	コインカウンター CS-10
53	スーパーカウンター
54	コイン計量器
55	紙幣計数機 BC-30
56	発射ボタン リードSWタイプ
57	発射ボタン クリアタイプ
58	発射ボタン 普及タイプ
59	発射ボタン 普及タイプ
60	発射ボタン ナムコタイプ
	メクラキャップ ø24 ø28 ø30
61	麻雀スイッチ(東海・ミツミ・フタバ)
62	ジョイスティック 三和
63	ジョイスティック セイミツ
64	CVZキー(特注OK)
65	丸キー・調整用ワッシャー
66	段差ベロ(セガのキーを普通のキーに変換する時に使います)
67	カウントメーター(5V・12V)
68	旭精工フロントセレクター
69	旭精工ドロップセレクター AD81P
70	コンラックスドロップセレクター N500
71	8アンペア電源
72	エアロ用コンタクトハウジング
73	(2P・3P・6P・9P・15P)
74	エアロ用コンタクトピンソケット
75	閉端端子(小/大)
76	Y端子(1.25Y・2Y)
77	コネクター72P 56P 20P
78	カードコネクター56Pジャマ20P
79	コードクリップ
80	(9N 7N 6N 5N 2N)
81	根角ビス(M5×30・M4×25・M4×10)
82	蝶ナット(M5・M4)
83	フランジナット(M5・M4)
84	セガタイプトルクスビスM4×10
85	セガタイプトルクスビスM4×15
86	リセプタクル(小/大)
87	ケーブルタイ L80ミリ
88	ケーブルタイ L100ミリ

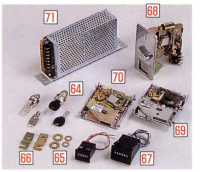
◆板金物は全てステンレス(SUS430・SUS330)を使用しています
◆なかなか手に入りにくい特殊工具もお気軽にご相談ください…専門家がいます
◆発射ボタンにはリードSW(クイズパネル等一部を除く)を使用しています

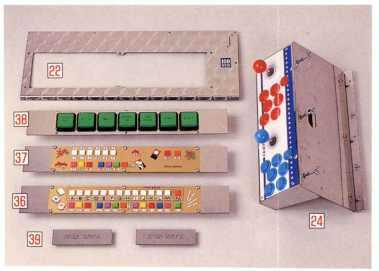
対戦

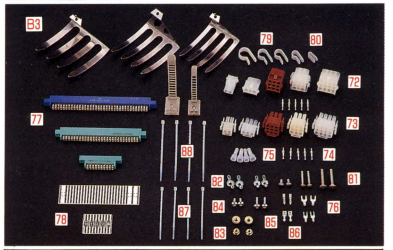
- B2 アストロマルチパネル (AST1L7B)
- B4 エアロマルチパネル (ACY1L7B)
- B5 対戦シール
- 91 92 各種対戦ハーネス

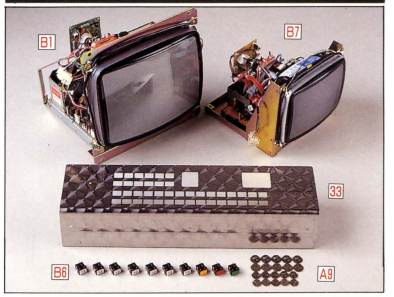


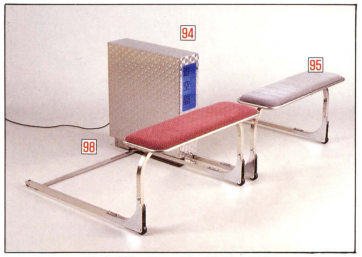


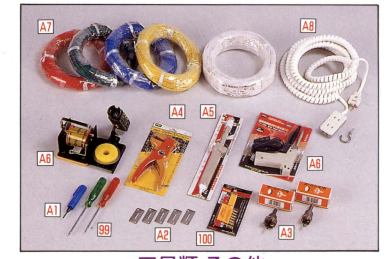












2人掛イス・サイドBOX

ハーネス類

工具類 その他

89	ジャマジャマ変換コネクター	対戦ハーネス作成やネオジオ第4ボタン加工用です
90	ジャマ麻雀中間ハーネス	ジャマ対応ですから、どんな筐体でもOKです
91	対戦ハーネス普及タイプ	ストリート対戦 SNK対戦物にマッチする汎用タイプ
92	バーチャファイター用対戦ハーネス	バーチャファイター用対戦ハーネスフルキットです
93	アストロ用 ノイズガード	ヴァンパイア等を対戦にした時の画面乱れ防止パーツ
94	サイドBOX (サービスコンセント付)	筐体間の物置用(ジュース・タバコ・バッグ・雑誌など) 照明部に店名等の自作POPを入れられます
95	二人掛イス・アストロ用(赤・灰)	キャスター付の二人掛専用イスです。座ったままでも前後に動きます。イスの散乱が無くなり店内がスッキリと整理された感じになります。
96	二人掛イス・エアロ用(青)	
97	二人掛イス・ドーミー用(灰)	
98	サイドBOXスペーサー	サイドBOXと二人掛イスを併用した時筐体間をつめる為に使用します。同時にお買上げの時はサービスです
99	ドライバータンバー 4M・5M	セガ等の筐体に使われている特殊ビス用工具です
100	ヘックスグローブセット	セガ等の筐体に使われている特殊ビス用工具セット
A1	ピン抜き工具	セガ等の筐体に使われているAMPコネクター用です
A2	50円玉専用エントリープレート	セガ エアロ・アストロのコイン投入口にとりつけますと5円玉を完全にシャットアウトできます
A3	ホールカッター ø30 ø24	パネル穴開け用 チップ付きで綺麗に開きます

A4	コードストリッパー	コード皮むきが、すばやく簡単に作業できます
A5	ハンダクリーナー	基板上のパーツや麻雀スイッチの交換時のハンダ吸取用
A6	精密機器用ハンダゴテ コテ台	ハンダリール台 一体型コテ台
A7	配線コード(200メートル巻)	0.3ミリ 0.75ミリ 1.25ミリ
A8	天吊り用カールコード	電源コードは床を這うより天井から……2m物 3m物
A9	メダル各サイズ	5セント・25セント・25㎜・特殊メダル別注OKです
A10	モニター	14吋 25吋 26吋 29吋
B1	ワールドダービー用モニター	ワールドダービー・ビンゴパーティー専用高解像タイプです

新製品

B2	アストロ用1L7Bマルチパネル	対戦専用マルチユース対応タイプ(出荷時は1人用6B)
B3	スウィートランド交換用ツメ(小/中)	100円2ゲーム・100円1ゲームで使用する時の配当調整用
B4	エアロ用1L7Bマルチパネル	対戦専用マルチユース対応タイプ(出荷時は1人用6B)
B5	対戦シールセット	対戦ハーネスセットのシールのみです
B6	ワールドダービースイッチ	ワールドダービーで従来より使用されているスイッチです
B7	ビンゴサーカス用モニター	ビンゴサーカス専用タイプです
B8	コンボイス H:68センチ	通常のアップライトメダル機用より10センチ高いタイプ
B9	ミニコンボ H:42センチ	27番のスツール普及タイプと同じ高さの耐久高級品です

大型機、メダル機、ビデオゲーム、基板、パーツ販売などにアミューズメントスペースの運営ノウハウを添えたベストアイテムをお届けします。

本社	福岡県久留米市朝妻町6番29号	TEL 0942(43)1238	FAX 0942(43)1023
東京	東京都千代田区外神田3-8-17	TEL 03(5256)6458	FAX 03(5256)6457
世田谷	東京都世田谷区南烏山2-30-5-107	TEL 03(3300)8833	FAX 03(3300)8280
大阪	大阪府吹田市内本町1丁目11-10	TEL 06 (319)6007	FAX 06 (319)5818
沖縄	沖縄県島尻郡南風原町字津嘉山1582	TEL 098(888)3717	FAX 098(888)3720

立体思考・独創のアイデアを提供
RIVER SERVICE CO.,LTD.
株式会社リバーサービス

株式会社 エクシング
常務取締役 営業本部長 富塚六郎氏に聞く

「カラオケfan」1月号より転載

インタビュー/㈱コインジャーナル「月刊カラオケfan」編集部

92年10月、㈱エクシングが発売した通信カラオケ「ジョイサウンド」は、新曲の早さ、曲数の多さで他社をリードし、瞬く間にカラオケボックス市場で普及率トップシェアを獲得した。その後、各大手メーカーの参入により、通信カラオケ市場はますます混迷の様相を呈している。更なる躍進を目指す同社が、今後どのような戦略を臨んでくるのか興味深い。同社・富塚六郎氏にお話を伺った。〈本文中、敬称略〉

通信で管理楽曲が歌えるナイト向けシステム

――これまでの累計出荷台数はどれくらいでしょうか。

富塚　カラオケボックスを中心にジョイサウンド・シリーズが4万2000台、ナイト向けに出したジョイサウンド・メジャー・シリーズが4000台で計4万6000台の出荷です。構成としては、ナイト市場が7000台、デイ市場の方が3万9000台となっています。また、カラオケボックスにおける集中管理システムは9月に1000セットを超えました。

――御社がここまでシェアを拡大できたポイントは、どのあたりにあると思いますか。

富塚　ちょうどカラオケボックスが、新しい差別化を求めていた時期に、既存のカラオケでは対応できなかった曲数の多さや新曲の早さといった面で若い世代のニーズに応え、ユーザーから受け入れられたことと、なによりも私どもの将来に賭けて下さった80社の特約店さんの努力の賜ものだと思います。

――今、各カラオケメーカー、業者はナイト、宿泊施設市場に注目していますが、御社のナイト向けの新商品「MJ―10」についてお聞かせ下さい。

富塚　まず、選曲に関しては、ベスト・セレクションということで、宴会

場、ナイト市場で歌われるであろう高年齢層に人気の作品に的を絞り、曲の制作を行ないました。もちろん音に関しても、LDに慣れ親しんだお客様がすんなり馴染める、柔らかい音作りを心掛けています。また、演歌を中心に従来のシステムとはアレンジも変えて、管理楽曲に関しても他のLDやCDで代用するのではなく、通信で220曲の配信が完了しました。

――220曲もの管理楽曲が歌えるというのは、通信カラオケでは最多ということになりますね。

富塚　はい。他社さんでは、CD―ROMなどのパッケージソフトを使っていますから、通信でこの曲数が歌えるのは当社のみだと思います。

ナイト、宿泊施設向けマルチメディア通信カラオケ「JOYSOUND MAJOR（MJ－10）」

――ここまで管理楽曲を揃えるには相当な苦労があったことと思いますが如何でしょうか。

富塚　はい、本当に大変でした。レコードメーカー各社に日参してお願いし、我が社の姿勢をご了解して頂いたのですが、ここまでくることができて各レコードメーカーの方々にはとても感謝しています。

――「MJ―10」では、管理楽曲を含め、何曲の歌が歌えますか。

富塚　ジョイサウンドの方は、1万3000曲以上歌えますが、「MJ―10」ですと6300曲です。

――ということは、楽曲を全て共有している訳ではないということですね。

富塚　はい。これは当社のネットワークでないと不可能なことだと思いますが、新曲を配信段階から分けて送っています。

――「MJ―10」の価格については、どのように設定されたのでしょうか。

富塚　一応、手差しのLDのレンタル価格を想定し、特約店がオペレーションコストを回収できる料金を設定しました。ですから、業界の中では最もロープライスではないでしょうか。

カラオケBOX業界の健全発展を目指して…

全国のカラオケボックス事業者の皆様へ
協会加入のご案内

北海道		
	北海道カラオケボックス協会	☎011-511-1271
東北		
	青森県カラオケ事業防犯協会	☎0172-37-1234
	岩手県カラオケボックス業防犯協会	☎0196-35-7259
	宮城県カラオケボックス防犯協会	☎022-215-3110
	秋田県カラオケ事業防犯協会	☎0188-23-4144
	山形県カラオケスタジオ協会	☎0236-24-2486
	福島県カラオケボックス防犯協会	☎0245-24-0199
関東		
	茨城県カラオケ事業者協会	☎0299-24-3540
	栃木県カラオケ事業者防犯協会	☎0289-76-1288
	埼玉県カラオケ業防犯協力会	☎048-481-3800
	千葉県カラオケ事業者協会	☎043-246-6100
	東京カラオケボックス事業者防犯協力会	☎03-3980-4251
	神奈川県カラオケスタジオ協議会	☎045-761-6169
	山梨県カラオケレジャー協議会	☎0552-37-7855
信越		
	長野県カラオケ事業者協会	☎0262-33-3177
	新潟県カラオケ防犯協会	☎025-229-3113
北陸		
	富山県カラオケスタジオ協会	☎0764-44-5424
東海		
	岐阜県カラオケ事業防犯協会	☎0582-75-2371
	静岡県カラオケルーム防犯協会	☎054-258-1123
	愛知県カラオケボックス協会	☎052-251-4157
	三重県カラオケ事業者防犯協会	☎0592-26-1781
近畿		
	滋賀県レンタルカラオケルーム協会	☎0749-24-4685
	京都府カラオケ事業者協会	☎0774-24-6771
	大阪府カラオケ事業者協会	☎0729-64-0515
	兵庫県カラオケスタジオ協会	☎078-334-3609
	奈良県カラオケ事業者協会	☎0742-62-5200
	和歌山県カラオケ事業者協会	☎0734-71-2931
中国		
	鳥取県カラオケ協会	☎0858-35-4598
	岡山県カラオケスタジオ協会	☎0864-21-0332
	広島県カラオケオペレーター協会	☎082-252-7428
	山口県カラオケスタジオ防犯協議会	☎0827-21-0228
四国		
	香川県カラオケボックス協会	☎0878-31-1111
	愛媛県カラオケスタジオ協会	☎0899-75-1190
九州		
	福岡県カラオケ営業防犯連絡協議会	☎092-412-2111
	佐賀県カラオケボックス防犯協会	☎0952-31-8287
	長崎県カラオケスタジオ協会	☎0958-25-5677
	熊本県カラオケボックス防犯連絡協議会	☎096-370-2557
	大分県カラオケBOX協会	☎0975-46-6806
	宮崎県カラオケボックス防犯協会	☎0985-32-3060
	鹿児島県カラオケスタジオ協会	☎0992-57-2843

日本カラオケスタジオ協会

会長　千田 一彦

事務局　〒141 東京都品川区上大崎2-21-13 東高目黒ペアシティ402 TEL.03-3779-2491 FAX.03-3779-2508

カクタス事務局の発足、オーナーをサポート

――では、次に営業に関してお聞きします。御社の場合、販売に関しては特約店が主体となっている訳ですね。

富塚　基本的には、特約店さんに100%お任せしています。しかし他社と違うのは、我が社には営業マンが150名おり、特約店さんのヘルパーとして動いているということです。カラオケボックス市場においては、同行営業も行なっていますが、私どもの営業マンは設計・施工から運営面までのコンサルティングができるように勉強しており、より良いアドバイス、販売の手助けを行なえるようにしています。また、この秋からは「カクタス（CACTUS）事務局」というのを設けました。これは直訳しますとサポテンの意味なんですが、〝Communicative Amusement and Custmized Taste Unit Service〟の略です。我が社には、アンテナショップ「ソルファ」という店がありますが、カクタスでは、そこで培ってきたノウハウをボックス市場でお返ししようということで、店舗設計のコンサルティングから運営面に到るまでのアドバイスを行なったり、あるいは不採算店舗の診断などを中心に展開していく計画です。

――ナイト、宿泊施設向けには、どのような営業戦略を現在お考えでしょうか。

富塚　各オーナー対象のアンケートなどを見てみますと、LDのオートチェンジャーやCD動画の市場は、今すぐ通信に変えなければならない理由はそれほど多くはないんです。今、一番買換えの需要があるのは、やはりLDマニュアルの市場で、当社では、現在LDマニュアルを使っているお店を中心に販売していこうと考えています。

これはスペースや手間といった問題を「MJ―10」をお勧めすることでクリアでき、お客様にとって集客アップに繋がります。我が社では、この集客アップ、お客様に喜んで頂けるということを最大のポイントとしています。また、そのために「MJ―10」は、場を盛り上げ、話題作りとなるようなゲームや占いも更に充実しました。ママさんとお客様を繋ぐシステムということですね。

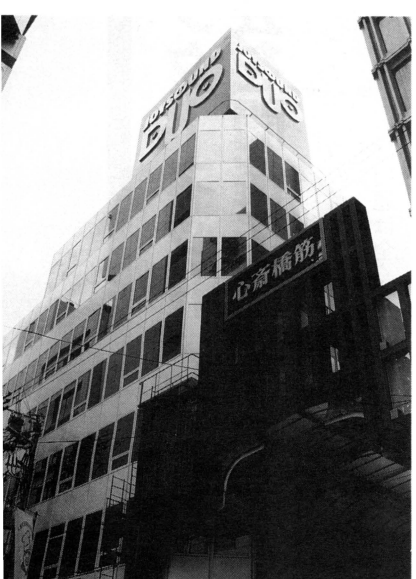
――ナイト市場の開拓にかなり力を入れられているようですが、今後販売の中心になるのは、御社でもやはりナイト市場になるのでしょうか。

富塚　当社では、カラオケボックス、デイ市場をメインとしている点は今後も変わりません。おかげさまでカラオケボックス市場に於いては、集中管理システムを中心に現在も台数の流れは好調です。今後も新規店舗を如何に早くキャッチするかが課題となってきます。次に、ナイトと宿泊施設市場ですが、この宿泊施設市場に於いては、若い人が集まるレジャーホテルを始め、一部のシティホテルには通信の要望が非常に高まっている現状です。多少時間が掛かるだろうとは思いますが、宿泊施設市場も、現在ナイト市場とともに注目しています。

――では最後に、これからの目標などをお聞かせ下さい。

富塚　やはりユーザーの声と特約店の声を大事にして、ニーズに合った商品を今後も提供していきたいと考えています。そして限られたマーケットでビジネスを続けていくために、メーカーとディーラーの共存共栄を目指して市場戦略というものを考えていきたいと思っています。具体的には、カラオケボックス市場では、トップシェアの維持です。ナイト・宿泊施設市場では、年内にナイト専門のディーラー50社を特約店として迎え、来年の3月迄に1万台を販売したいと考えてます。

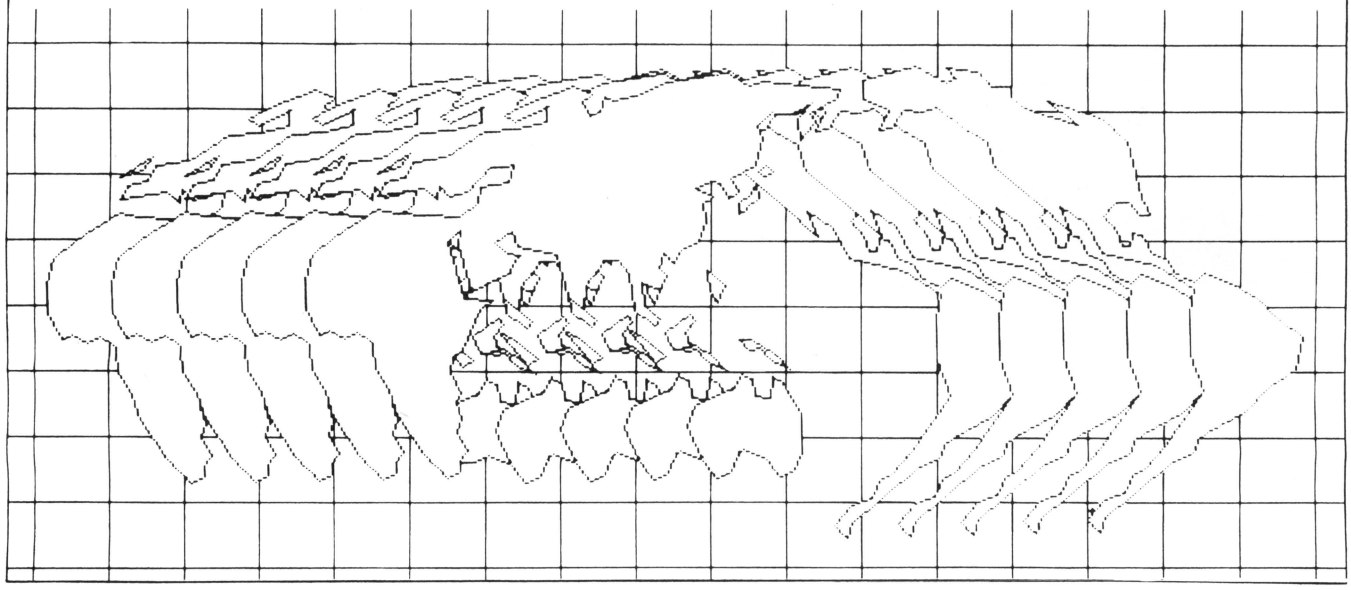
――ジョイサウンド・ブランドの更なるシェア拡大に期待します。本日はお忙しいところありがとうございました。



大阪・ミナミで101室のキャパシティーを持つ「JOYSOUND DUO心斎橋店」（写真左上、左）

海外情報

JANUARY



ATEI96ショーにてインターネット・ゲームプレイに関する討議会を開催予定

96年1月に英国・ロンドンで開催予定のAMトレードショー「ATEI」に於いて、GREF（ザ・ゲーミング・レギュレーターズ・ヨーロピアン・フォーラム――欧州に於けるゲーム規制・規定に関する討議会――）は、インターネット回線を利用した世界規模でのゲームプレイに関して討議を行なう。

欧州各国からの代表で構成されるGREFは年一回のミーティングを開催しており、今回の討議会はインターネット・ゲームプレイに関する討議のみでなく、96年夏にブダペスト市で開催されるミーティングのプレビュー的要素も兼ねている。

GREF及び英国ゲーム委員会役員（Gaming Board for Great Britain）の一人であるトム・カバーン氏は「今後インターネットを利用した家庭でのゲーム普及に関して、事前に考えて置くべきことが沢山ある。例えば各国内に於ける（通信の）法的な規制・規則は明確化されてはいるものの、地球規模の通信となれば問題は全く別である。

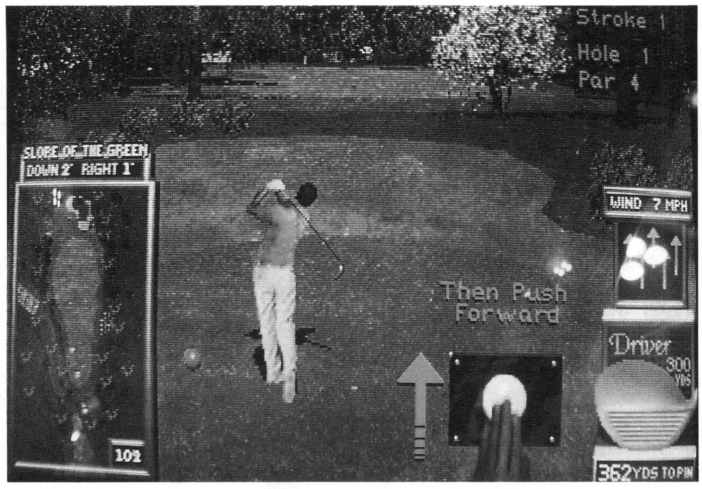
今回ATEIでの会合は、欧州でも初の大規模な国際問題に関するフォーラムになるであろう」と述べた。

インクレディブル・テクノロジー社、ITSの公開テストを実施

先頃、米国のインクレディブル・テクノロジー社は、初の「ITS（インターナショナル・トーナメント・システム）」の公開テストを米国・シカゴにて実施した。

これは「ITSトーナメント・データベース」を媒介として各ロケーションに設置されたゲームマシンを連結、ある一定期間内でのトーナメントを開催し、勝者には賞金が授与されるというもの。システム設置にはオペレーターに手間がかからない様にデザインされており、それぞれのゲーム機に、標準電話回線への接続を可能にするユニークなコミュニケーション・ハードウェアが装備される。このシステムには10万機以上のゲーム機が接続可能で、国際間に於けるトーナメントイベントも楽しめる。

このテストに使用されたのはピーター・ジャコブソン社から提供された24機の「ゴールデン・ティー・3D・ゴルフ（Golden Tee 3D Golf）」で、シカゴ周辺のバーやタバーン（居酒屋）に設置された。今回のテスト・トーナメントは3週間に亘って行なわれ、チャンピオンプレイヤーには1000ドル（約10万円）、第2位は500ドル（約5万円）、第3位は300ドル（約3万円）、第4位には200ドル（約2万円）の賞金が用意された。また同機種はすでに市場に於いて多くのファンが存在しており、あらゆるタイプのロケやバーで高インカムを記録している。



「ゴールデン・ティー・3D・ゴルフ」

プレイヤーのエントリーは随時可能で、各イベントごとに世界中で統一されたホール（コース）とルールが適用される。エントリー料金は通常のプレイ料金の約2倍で、この収入の約50％がロケーションオーナーに分配される。

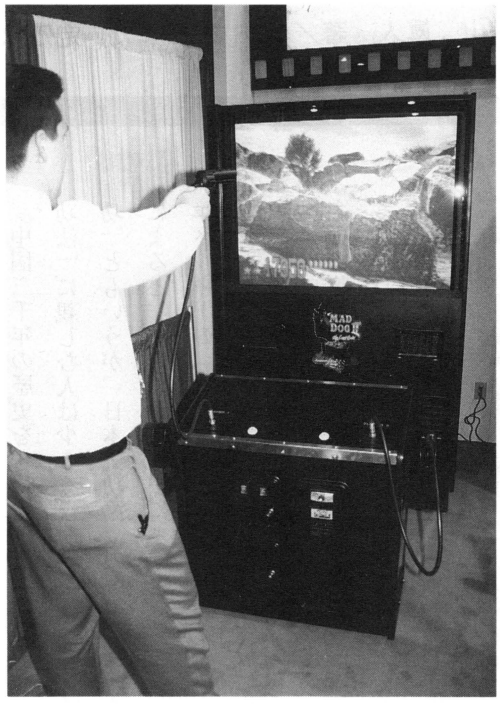
大手企業がトーナメントのスポンサーになるケースも考えられ、これにより高額の賞金や商品（製品）の提供も考えられる。

インターナショナル・トーナメント・システム（ITS）に関する問い合わせは下記まで。

4010 Winnetka Ave.
Rolling Meadows,
IL 60008
TEL：（708）870－7027
FAX：（708）870－0120

ALG社、業務用機からの撤退を表明

先頃、LDガンゲーム「マッド・ドッグ・マックリー」や「クライム・パトロール」の開発で知られるアメリカン・レーザー・ゲームズ社（ALG、本社／米国・アルバカーキー）は、業務用ゲーム機市場からの撤退を表明した。



ALG社が開発した「マッド・ドッグ・マックリーⅡ」

今後、同社はコンシューマ市場に力を注ぐが、現存ソフトウェアタイトルのライセンス業務は継続して行なう。最近の取引きとしては、同社新開発の3Dバーチャルリアリティーゲーム「オーバタック（Orbatak）」のソフトウェアライセンスをカイザー・エレクトロオプティクス社（バーチャルオデッセイ・システムの開発会社）が購入した。

ALG社社長のロバート・グレベ氏は「今回の決断は我々にとって痛手であったが将来のためには良い決断であったと考える。長年業務用市場では成功していたが、94年春頃からの市場規模低迷に回復の兆しが窺えないためこの決断に至った」とコメントした。

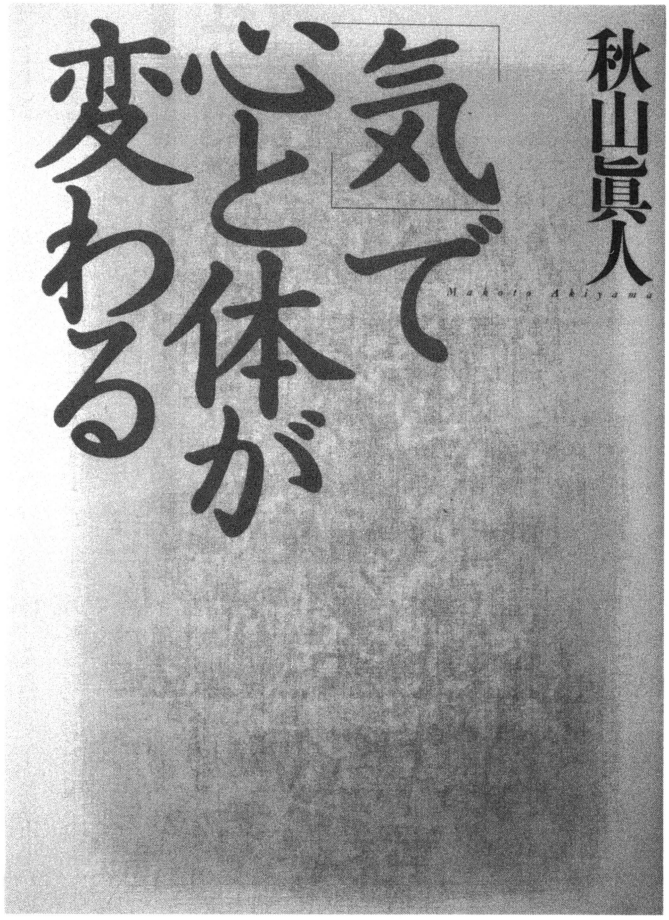
ABヨーロッパ誌・12月号より転載

気になる本

その34

「『気』で心と体が変わる」

秋山　眞人　著／TBSブリタニカ・定価1,300円



「気」は実体か、観念か、それとも？

中国三千年の歴史をもつ健康法「気功法」に親しむ人は少なくない。「気功」ともいうが、日本気功協会の解説によると、一定の鍛練方法により生命エネルギーの「気」を鍛えあげる方法で、①姿勢や動きを正しく調整する「調身」、②呼吸を整える「調息」、③雑念を排除して心の状態を正しく調整する「調心」、の三原則にのっとっていると言う。

ここまでの説明で、人の姿勢や動き、呼吸、心などが乱れた状態にあれば、その人の心身のどこかにおかしな所があることは想像され、それを放っておくとより具合が悪くなることがあると考えるが、これは判りやすいことである。その心身を正しい状態に調整しなおす手段として「気」を鍛える。では「気」とはなにか、となると簡単ではない。「気」は「生命のエネルギ

ー」と言うのは比喩であって、「気」そのものはすこしも明らかにならない。

今回の本『「気」で心と体が変わる』のまえがきではまず最初に、道教の「一体人は気中にあり」を引用し、「要するに人間を取り巻くすべてが気である」という見方を紹介している。なにかこの言い方だと「気」は空気とは別の、一種の実体であるように読める。実体であれば計量ができ、科学的な分析が可能なのが私たち現代の見方であるが、この「気」はそういうものでもなさそうである。

著者（秋山眞人氏）はさらに独自の結論として「気は命の電池」と定義づけるが、これは一種のエネルギー論であろう。エネルギーは物質との転換があるから実体論でもある。だがエネルギーであってもガソリンとは違うということを、一般読者向きに次のように書いている。

「気はいつでもどこでも誰でもタダで手に入れることができる。宇宙からも気は降り注いでいますし、窓の外の美しい景色をボーッと眺めるだけでも自然の中から気を取り込めます。究極的には、過去に経験した美しい自然や楽しい出来事を思い起こすだけでも気は高まるのです」

これは気功師である著者の実体験を語るのだろう。どうも「気」は周りの環境から「取り込んん」だり、反対に自分の内部から湧き出しもし、その水位が「高まる」というものであるらしい。水位を計る物差しはないが、心の充実感、積極的な感じ、心の温感などが強まるという個人的な実感によって「気」の溜り方というものが判るのであろう。つまるところ、「気」そのものは判らないにしても、「気」をある種の実体であるかのように感じるところに意味があると考えてよいだろう。

「気」とギャンブル

そのような「気」が健康法として有効なことは知られている。たとえばその手法の一つに独特の腹式呼吸法がある。これで「気」を体中に取り込み循環させるわけである。しかし本書に興味をもったのは健康法ではなく、遊びやビジネスに言及した箇所。

たとえば「気を高めるという観点から言えば、ギャンブルは効果がある」と著者は言う。トランプは人間の直感力を試すのに便利な道具である。最初は赤のカードか黒のカードか当ててみる。これは2分の1の確率。それから次々に難易度をあげ、最終的には特定の一枚を当てる。この方法で「気」の直感力を試したり、「気」を感じる能力を磨くことができる。

道教の考え方ではすべての物が「気」を発している。一枚一枚のカードが微妙に異なる気配を出していて、それを直感する鋭い感受性の持主がカードを判別すると考えたらよい。マージャンの場合、それぞれのパイが象徴する運勢があり、そのためさらに具体的に「気」を感じる能力を試す道具だとされる。

この能力が高まっている時は、ギャンブルではツキまくり、なにごともうまくいく時期であり「勝負をかけるならこのときに集中する」とよい。しかし「ギャンブルで勝てないときは、「気」のパワーが低下していますから、無茶な冒険はしない。こういう時は、直感に頼らずに、すべてをマニュアルどおりにこなし、運が回復するのを待つ」というのが著者の忠告である。

物品がもつ「気」

すべての物が「気」を発するとしたら機械にもそれがあるはずである。パチンコに勝つためには出玉のよい台を見きわめること。著者はその気配を感じるようだ。

「方法としては、まず、ゆっくりと店内を回り、それぞれの台の前に立ってみる。すると、冷んやり感じる台とほんのり暖かさを感じる台があるのに気がつくはずです。最初のうちはわかりづらいかもしれませんが、いい台の前に立つと、心臓のあたりの無駄な力がスーッと抜けるというか、胸のモヤモヤが晴れてほのかに暖かさを感じるはずです。これは台がもっているシステムをわれわれの潜在意識がすでにインプットしているのですが、それがリラックスして台に集中することで、顕在意識にまでわき上がった結果なのです」

この文章中、「台がもっているシステムをわれわれの潜在意識がすでにインプットしている」というのは唐突な感じだが、これは心理学者ユングの集合的無意識論によるもので、それには立ち入るまい。ただこのような感じ方は、「気」に対する鋭い感受性に恵まれた超能力者だけの特権かもしれないということだ。

しかし超能力者でない普通の私たちでも、機械など工業製品や身の回りの品々からさまざまな印象を受けている

のは間違いない。強い印象、弱い印象、意識されない印象、といろいろなレベルで感じている。言い方を変えれば、それは物にこもった「気」を感受しているといってよい。そして感受するやり方によって、私たちの生活を豊かにすることができる。

そこで著者がすすめるのは「遊びでも仕事でも、身につけるもの、日常的に使うものは、いいものを選びなさい」ということになる。「いいものを作っている人というものは、精神的に必ず豊かなものを持っています。世界に認められるようなものを作っていれば、心も満たされるにちがいありません。そうしたいい気が、完成した製品にもまちがいなくこもっている。こうしたいい気のこもったものを身に着けることは、気を高めるうえで実にプラスなのです」

洋服に無頓着だった著者も、ある気の達人に言われ、銀座の高級紳士服屋で作る服を着ていくことになってから「すがすがしいリッチな気分」になれたが、これは同感できる話である。

アミューズメント施設の「雰囲気」

と、ここまで読んできて思い浮かぶのはアミューズメント施設のことである。さまざまな機械、それらの設置空間はどんな「気」を出しているのだろう。そこに従業するスタッフたちの持っている「気」はどれほどのものだろうか。

機械を制作する段階で、設計する人、デザインする人、ソフトを考える人、組立てる人、これらの人々がまず豊かな心をもち、お客によりすばらしい遊びをしてほしい強い願望をいつも持ちながら仕事をしているだろうか。営業担当のスタッフも私生活で豊かな心を養い、お客に愛情をもって接しているだろうか。

アミューズメント施設の大小を問わず、機械、空間やスタッフの「気」を総合したものがその場に特有な「気」、つまり雰囲気を作る。施設の個性化が重要な課題であるアミューズメント業界は、今、景気低迷の中で意気が上がらない。こんなときこそ、「気」の経営への応用は大いに検討に値すると思われる。

（宮原　久）

COLUMN

ITEMコラム

アミューズメント・ビジネス

「昨年の総括と今年の景気動向」

新年明けましておめでとうございます。阪神大震災とオウム事件、そして相次ぐ金融機関の倒産に長引く不況と何一つ明るいニュースが無かった激動の１９９５年も何とか暮れましたが、アミューズメント業界においても、これらの社会・経済状勢の影響を回避する事はできませんでした。

１９９５年度のアミューズメント・ビジネスの明確な動向は、関係各機関及び団体の発表を見てみないと、はっきりとは分析できませんが、私の収集したデータと情報では、市場規模・店舗数・設置機械台数共、ほぼ前年の横バイだと思われる。

アミューズメント施設の売上げ面では、売上高は路面店舗で前年比約５～10％アップだが複合店舗では約10～15％ダウン。客人数は路面店舗で前年比約10％アップだが複合店舗では約15％ダウン。客単価は路面店舗・複合店舗共、依然ダウン傾向が継続し、特に路面店舗ではメダルゲームの売上げと客人数・客単価のダウンにより全体客単価を引き下げている。

アミューズメントマシンの販売面では、昨年１年間にメーカー各社が発売した新製品と、その中でヒットしたアミューズメントマシンを見ると、ＣＧポリゴンゲームの影響もあり、ＰＣＢキットベースより筐体ベースの販売が増加したにも拘わらず、販売量は前年を大きく下回わり、販売高も数10％のダウンになったと思われる。

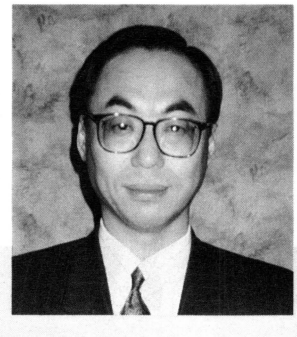
また、こうした筐体ベース中心の販売傾向が購入価格の高額化になり、ロケーション収入の低迷に苦しむ中・小オペレーターにとっては非常に厳しい状況になっている。

さて、今年のアミューズメント・ビジネスの景気動向を占うと、社会・経済状勢の劇的な好展が望めない状況下で、アミューズメント施設収入は、昨年と同様な傾向を示すと思われる。但し、昨年は回復しつつある路面店舗でも、その内容はＴＶゲーム（主に格闘ゲーム）とプライズゲームの大幅売上げ増に負うところが大きかった為、今年のメーカー各社の開発商品次第では、依然余談を許さない状況にあると言える。

また、アミューズメントマシンの販売では、昨年同様ＣＧポリゴンゲームを中心にした商品の販売のウェイトがより増加し、売れる物と売れない物の区別がよりはっきりしてくる様に思われる。

こういった中、ＣＧポリゴンゲームの後発メーカーや資金・技術面で開発・販売できないメーカーには経営的にかなり貧ぱくするところも出てきそうである。ただ、昨年のメーカー各社の開発動向を見るとかなり偏った商品や類似商品が多く、オリジナリティやクリエイティブに欠ける様に思われる。

長引く不況下、クールなプレイヤーのニーズを喚起し、増幅させる様なアミューズメントマシンは、何もＣＧポリゴンゲームでなくてはならない理由はなく、通常のゲームでも十分なはずである。開発メーカー各社は初心に戻り、誰でもが楽しく遊べるゲーム作りに精進され、その結果アミューズメント施設の収入の回復を願いたいものである。



アミューズ・コンサルタント
代表
鈴木　聖司

COLUMN

ITEMコラム

レジャー

「楽しみ方」

昨年は年の始めから阪神大震災、そして春先にはオウムによる地下鉄サリン事件と出だしからとんでもない年になってしまいましたが、今年は何とか明るい年になってもらいたいものです。

巷間では各社決算内容が良くなってきたと言ってますが、ほとんどの会社はリストラと資産の売却で数字を合わせている訳で経常利益では黒字でも営業利益では赤字のところが結構多いのです。ですから今までは各社が黒字であれば、景気全体も良かった訳ですが、これからは各社が黒字だといっても社会全体の景気が良くなる訳ではありません。リストラで整理される人、減給になる人。資産売却により土地の価格が下がり、デフレ状態が更に続くという背景が有るからです。

さて、こういう中でも元気な会社はあります。ゲームの任天堂は一株50円ですが、すでに50円の配当を行ない、更に又50円の配当を行なうとのことです。このことは年間100円、つまり100%の配当を行なうことになります。

私達はともすると不景気になると支出を切り詰めるであろう、そしてその切り詰める一番始めのものは不要不急のもの、つまり遊び関連を詰めるだろうと思いがちです。

事実、企業の方は3Kから昨年は遂に4Kになりました。3Kとは交通費、交際費、広告費のことです。セオリー通り、真先に切り詰められました。そしてもう一つのK、研究費にまでメスが入り昨年から遂にこの分野も削られました。

これは会社の話です。しかし一般の消費者の方は必ずしもこの通りにはなりません。家計をあずかるお母さん、毎日会社で厳しい話を聞かされているお父さんは会社と同じような判断と行動をとります。しかし、子供達は必ずしもそうではありません。アルバイトの範囲がせばまったとはいえ、彼らはもともと遊ぶお金を稼ぐために働いていたのであり、お米や味噌を買う為にアルバイトをしていた訳ではありません。

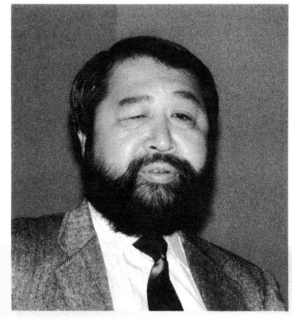
それともう一つ。年金の対策になる人達が年々増え続けています。彼らの多くは既に住む家と、ある程度の蓄えを持っています。

各々の人は暗く生きたいのでしょうか、明るく生きたいのでしょうか。

それは当然明るく生きたいに決まっています。そして、お米がダブついているように生活必需財はダブついているのです。それは家の中に既に一杯入っているからです。でも明るく楽しむ為の道具はまだまだなのです。若い人にとっては、それがオモチャとしてのウインドウズ95であり、外に出ればゲームセンターになるのです。

では年配の方々にとってはどうでしょうか。私はまだ年齢的には予備軍ですが、遊ぶことは好きです。冬の遊びとしては、薪をストーブにくべて暖を取り、音楽を聞きながらくつろぎます。

そして薪割りの手間を省き、楽をするため、若者がパソコンを買うように買いたかった日立の電動ノコを手に入れました。これはグーです。遊び感覚で楽に薪が作れるようになりました。しかし人の望みは限りないものです。次はもっと積極的に遊ぶ道具が欲しくなるでしょう。今、もし高齢者用のゲームがあれば、私は使い始めるでしょう。そうすれば爺さんになった時は、ゲームセンターの王様になれるからです。



研究主幹
白石　嘉宏

㈶余暇開発センター

ITEMコラム

ビデオゲーム

多彩なゲームジャンルを望む

今年度を振り返ってみて、やはり一番感じるのは、ゲームジャンルの画一化である。ここまで来ると、あまりにも冒険心が失われてしまっているのではないかと不安になってくる。

ゲーム作りが大がかりになるにつれ、リスクも大きくなってきたのはわかる。おいそれと、斬新な企画が通しにくくなっているのももっともだ。だが、ゲームの本質、面白いものが売れるという原則は変わっているわけではない。

アーケードゲームは、限られた時間でどれだけのインカムが取れるかというプレイ時間にシビアなジャンルである。対戦格闘ゲームは、その性質にマッチした究極に近いゲームシステムである。だが、多人数同時プレイの形式でも、それに次ぐインカムが狙えるはずだと思う。

事実、シューティングゲームでも、対戦格闘ほどでないにしろ、充分成り立っているゲームがある。だが、私から見れば、これらのシューティングは、超一流のできではない。その時代の最高峰のハード技術を駆使しているかどうかが、大ヒットゲームに欠かせないものだと思う。そこから考えると、超一流のシューティングが出た場合、今年度のシューティングの最も売れた作品より、倍は売れなければおかしい。

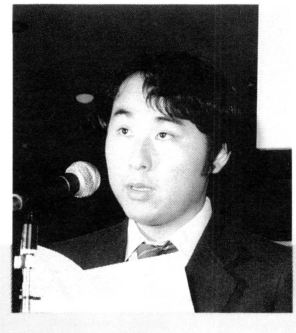
そこを考えると、一年前のダライアス外伝がそれに近いできだったと思う。だが、継続したパブリシティ、シューティングファンへのアピールが足りなかったのは、非常にマイナスだったのではないか。また、今の時代に連射装置を使わなければ遊べない内容だったのは、大きなマイナスだった。少し話はそれてしまうが、これからのシューティングは連射が気軽にでき、連射装置付きと変わらないようにしないとヒットは難しいと思う。

それはともかく、対戦格闘ものに集中し、他のアクションゲームが衰退していくのはあまりにももったいない。かつてアーケードゲームが築き上げてきたヒット作は、あらゆるバリエーションがある。これらのゲーム性をコピーして、多少アレンジを加え、今のできる限りの最高のハードを使って美しく見せるだけで、確実にヒットするはずだと思う。

例えば、多人数同時プレイの格闘ゲームであれば、まずキャラクターの世界観を国内にウケそうなものにする。この場合、まず重要なのはアニメーションパターン、背景グラフィックが一定水準に達していること、これが実は非常に難しいことだが、ここさえクリアすれば、あとはゲーム性だけ?!の問題になる。

シューティングなら、ストⅡ時代の、コナミのゼクセクスを超えるグラフィック技術を持っていることが必要。今でも、ほとんどこのゲームを超えるインパクトのものはない。だが日進月歩のゲーム業界なのだから、できて不思議はないと思う。

真横視点のジャンプゲームはゲームセンターでは絶滅気味だが、キャラを3D計算でアニメーションだけを作り、フィールド全体を拡縮させながら作ればどうだろうか。アーケードである程度ヒットさせ、家庭用への移植という流れを作れば充分いけると思うのだが。



㈱新声社
ゲーメスト編集長
石井　ぜんじ

COLUMN

ITEMコラム

ショッピングセンター

「ライフスタイルが大きく変わった」

百貨店の紳士服売上げに回復の兆しが見られるらしい。

百貨店の売上げが連続して前年実績を割りはじめたのは92年2月からだが、そもそも、その〝元凶〟となったのだが紳士服であったのだから、その復活は明るい材料といえよう。

どうしてバブル崩壊が、まっ先に紳士服を直撃したかといえば、まず第一に可処分所得の減少が、親父の消費財購入にブレーキをかけたためである。ベースアップは抑えられ、残業もカットされる、というなかで、節約はまず「親父の着る物」からスタートした、というわけだ。

加えて、ちょうどこの時期、紳士服の安売り店がロードサイドを中心に台頭してきて、百貨店のボリューム・ゾーンを蚕食していった、ということもあって、百貨店の紳士服は大きな落ち込みをみせたのであった。

ところが、ここにきて、百貨店紳士服売場が好調な動きを見せはじめた。店外催事を減らしたことなどによってトータルの売上高は依然としてマイナスが続いている百貨店も見受けられるが、店頭ベースで見ると、10月の日本橋三越4・5%増、新宿伊勢丹8%増、梅田阪急13・5%増、阿倍野近鉄10%増……など。店頭で二桁の伸びを出している百貨店も出てきているのだ。

きっと、2年も3年もスーツの新調を我慢してきた親父たちもその限界に達したのだろう。

ところが、売れている商品をよく分析してみると、それだけではないようだ。というのはジャケットやスラックスの伸びが際立っているのである。例えば銀座松阪屋のジャケット、スラックスの店頭における売上げの伸びは9月29・2%増、10月11・9%増。そごう大阪店では10月のジャケットが15・3%増、梅田阪急が40%増となっている。

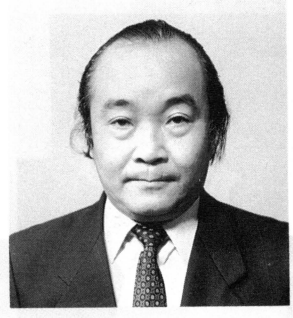
これすなわち、昨今、紳士服分野でスポットを浴びている「オフィスウェアのカジュアル化」がもたらした新規需要の台頭、が色濃く見られるということなのだ。

「週末の金曜日にはカジュアルなスタイルで出社しよう」という〝カジュアル・フライデー〟は、アメリカでは今や〝社会的トレンド〟になっているようだが、ここにきて、日本でも大きな潮流になってきたようなのだ。

だから小売業やメーカーは、「フライデーウェアの動きがメンズファッション市場を変えるのではないか。千載一遇のチャンスだ」（日本橋高島屋）、「今世紀最大のビジネスチャンスであり、各々のブランドの中でウェアリングの提案をきちっとやっていきたい」（山陽商会）という声が出ている。

そして「これは、単にアパレル、小売りサイドから提案した一種のブームというのではなく、生活者のライフスタイルの変化によるカジュアル化の気運の高まりだ。今後はフライデーというより、エブリデイ・フリーになっていくだろう」（ダーバン）という声すらある。

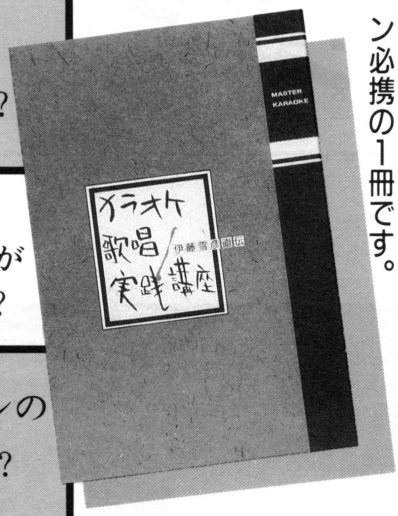
バブル崩壊とその後の不況は消費者のライフスタイルを大きく変えつつあるようだ。



㈱ストアーズ社
常務取締役　第一編集局長
髙田　保治

あなたの悩みにゼーンぶお答えします!

声量をつける方法は?	音程の変化を自在にこなすには?	自分の声質を知るには?	メリハリをつけたいのですが	こぶしやヴィブラートの箇所が分からないのですが	「ん」の正しい発声法とは?
鼻濁音を上手に出す方法は?	お年寄りの発声法って?			マイクを通すサ行・ハ行の発音とは?	「ものまね」から脱出したいのですが
かすれる声を直したい!	どうすれば上手く拍子がとれますか?			本番の日までの調整法とは?	ウラ声の出しを教えて!
低い音域を強化したいのですが	ロングトーンの上達法って?			唱歌やフォークソングは演歌上達の障害となりますか?	カラオケ大会の採点の仕方って
男性の女歌はマイナスですか?	「語りの部分」が上手くなりたい!	大会当日のウォーミングアップは?	演歌の「押し」と「引き」とは?	語尾のふらつきを直したいのですが?	ラ行の巻き舌発声法を教えて!
地声とウラ声を使い分けるには?	音域を伸ばすための発声法とは?	キーの高低の仕組みって?	声を前に出すときの息づかいは?	こぶしの使い方を教えて!	ノリを良くしたのですが



本誌1988年11月号の第1回「歌唱の心得」から現在の質問編まで、全44項目を1冊の単行本にまとめたカラオケファン待望の歌唱教則本。さらなる上達を目指すカラオケファン必携の1冊です。

カラオケ歌唱実践講座

伊藤雪彦直伝

〈B5版・約100頁〉定価1,500円(税込)

これまで歌の教則本と言えばクラシックのためのものばかりで、演歌や歌謡曲にすぐ役立つものは全くありませんでした。本書は、私の長い間の研究と経験を生かしたカラオケ好きのあなたのための教則本です。この本があなたのカラオケライフに必ずや役立つことを祈ってやみません。

作曲家／伊藤雪彦

ご希望の方は全国書店、有名レコード店へお求めになるか当社宛へ現金書留(定価1,500円＋送料390円)にてお送り下さい。

〒530 大阪市北区東天満2丁目10-19 マークベストビル
㈱コインジャーナル 月刊カラオケfan「カラオケ歌唱実践講座」係
☎06－354－9891

月刊カラオケfan/キングレコード
提携カラオケレッスンテープ

一週間でマスター出来る!
伊藤雪彦直伝
『カラオケ演歌上達法』

¥2,500(税込) ＋送料500円

●声の出し方、息の吸い方、吐き方、口の開け方等、歌う為の基礎を一週間でマスター出来る様わかりやすくレッスンしています。

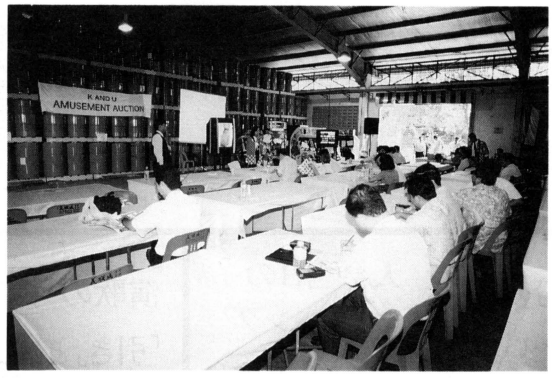
12/21発売予定 只今予約受付中! 左記「カラオケ演歌上達法」係まで

催事録

AM業界関係社

11月

27日 ▽㈱ケイアンドユウ、シンガポールで「中古機オークション」を開催



12月

2日 ▽新声社、「第9回ゲーメスト大賞授賞式」を開催、大賞1位は「バーチャファイター2」が獲得（東京）

4日 ▽㈱アイマックス、プライベートショーを開催、「ラズマタッズⅡ」等を出展（東京）

4・6日 ▽セガ社、プライベートショーを開催、「マンクスTT」「ルーレットクラブ」等を出展（4日・東京、6日・大阪）

AM業界関係団体

11月

17日 ▽AOU岩手県協会、総会を開催

22日 ▽AOU広島県協会、「がんばれ作業所inアミューズメント広島」を開催

23日 ▽ゲームの日

23日 ▽AOU東京都協会、渋谷「109スクエア」にて9時間ノンストップのイベントを開催

27日 ▽AOU香川県協会、臨時総会を開催

30日 ▽JAMMA、広報委員会を開催、AMショーの反省事項につき話し合う（東京）

12月

1～5日 ▽「1995台湾電子遊戯機産業大展」開催（台中市）

5日 ▽AOU、広報委員会を開催、AOU

社会の出来事

11月

19日 ▽エジプト大使館に爆弾テロ

21日 ▽フランスが4回目の核実験

22日 ▽木津信用組合の処理方針発表、整理信託公社を創立する

22日 ▽航空自衛隊小松基地所属のF15戦闘機、誤作動により同僚機を撃墜

26日 ▽九州場所千秋楽、兄弟対決「若」に軍配

27日 ▽新潟でいじめ苦により中一男子自殺

30日 ▽郵便局強盗犯が逃走中に民家へ侵入、32時間後に無事2歳男児を救出し事件解決

12月

3日 ▽79～80年に起きた粛軍クーデターで全斗煥元韓国大統領逮捕

6日 ▽二信組の乱脈融資事件で山口敏夫議員逮捕

6日 ▽横浜マリノスがJリーグ初優勝

8日 ▽宗教法人法改正が成立

8日 ▽「もんじゅ」から液体ナトリウムが漏れ周辺から煙が発生、原子炉を停止

14日 ▽ボスニア・ヘルツェゴビナ紛争の関係国3首脳が和平協定文書に調印

AM業界

95年1月 今後の予定

1～7日　▽㈱ナムコ、正月にちなんだ新春イベント「ニューイヤースペシャル」を開催する（ワンダーエッグ／たまご帝国）

4・7日　▽㈱エス・エヌ・ケイ、プライベートショーを開催、「リアルバウト餓狼伝説」等を出展（4日・東京、7日・大阪）

5日　▽「中西昭雄氏を囲む忘年会」開催、業界人有志100名超が参集（東京）

6日　▽リイド社、「1995リイド社忘年会」を開催（東京）

9日　▽セガ社、5店舗目のAMテーマパーク、「新潟ジョイポリス」をオープン

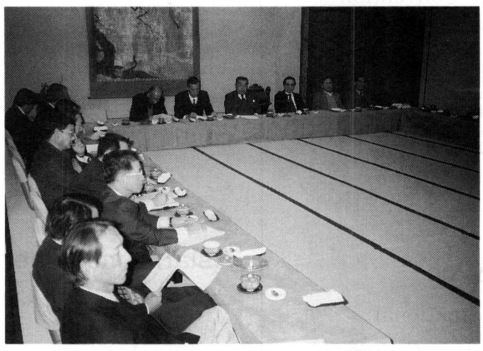
95年1月 今後の予定

12日　▽JAMMA、AOU、JAPEA、「96アミューズメント産業新春賀詞交歓会」を開催する（東京・帝国ホテル）

6日　▽JAMMA、「平成7年度理事会」を開催（東京）

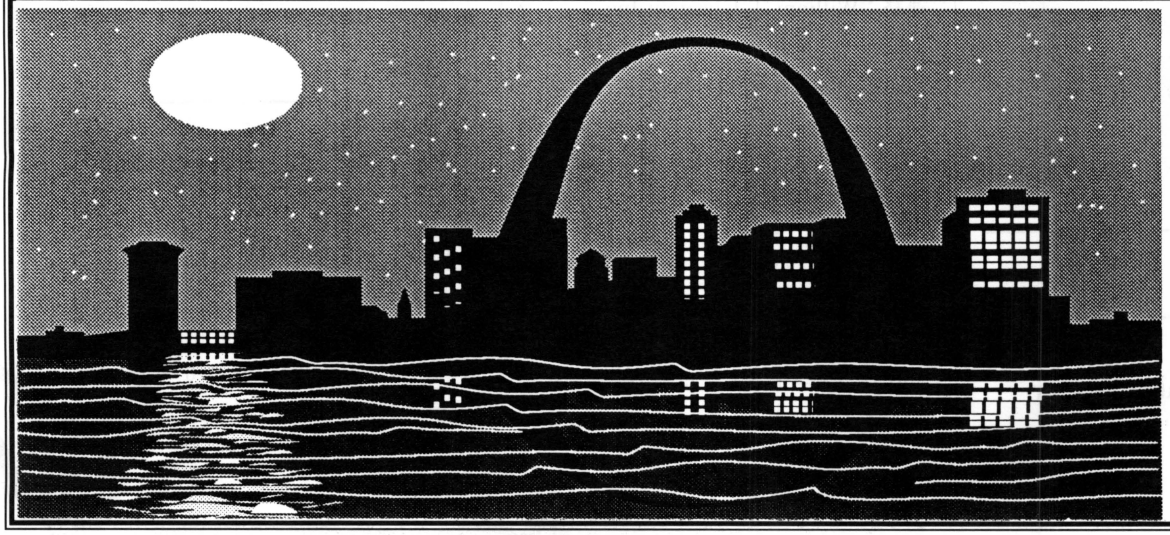
7日　▽AOU岡山県協会、第11期通常総会を開催

14～15日　▽NSA、「第37回例会」開催（鎌倉・大磯）



5日　ステッカー発行等について協議（大阪）

▽JAPEA、「平成7年度JAPEA会員懇談会・懇親会」を開催（山口県・湯田温泉）



T CALENDAR

トカレンダー

◆13日—14日
Gaming for Africa Expo
会場：Gallagher Estates（南アフリカ共和国）
連絡：Gaming for Africa
TEL：２７－１１－７９５－１１９５
FAX：２７－１１－７９５－１１６０

◆14日—17日
Spring ENADA
会場：Rimini Trade Fair Centre（イタリア）
連絡：Knights Management Services
TEL：４４－１３２３－４４２７４７
FAX：４４－１３４３－８４００１４

◆19日—20日
IGBE '96
会場：Sands Expo & Convention Center（ラスベガス/ネバダ州・アメリカ）
連絡：CMC
TEL：１－２０３－８５２－０５００
FAX：１－２０３－８３８－３７１０

◆21日—23日
LEISURE ASIA '96
会場：Singapore International Convention & Exhibition Centre
連絡：EMS Inc.（東京）
TEL：０３－３３２７－２６８８
FAX：０３－３３２７－３０１０

April

◆2日—4日
Gulf Leisure Parks & Fun Centre Show
会場：World Trade Centre （アラブ共和国）
連絡：TSI Ltd,
TEL：４４－１９０５－６１３２５６
FAX：４４－１９０５－７２４７６８

◆2日—5日
HOTELEX/FOODEX CHINA '96
会場：Shanghai Exhibition Center (INTEX)（上海・中国）
連絡：USA/CHINA World Trade Expo Co.
TEL：４０７－８４１－８８８８
FAX：４０７－４２７－８８８８

May

◆2日—4日
World of Entertainment '96
会場：Prague Exhibition Centre（チェコスロバキア共和国）
連絡：Zdenek Kocik, Zvet Zabavy, K. Masity
TEL：42−2−991−1006/1373
FAX：42−2−991−1588

◆8日—9日
Asian Amusement Expo
会場：Hong Kong Convention Centre（香港）
連絡：William T. Glasgow Inc.,
TEL：１－７０８－３３３－９２９２
FAX：１－７０８－３３３－４０８６

◆14日—15日
TARGET '97
会場：RAI CONVENTION CENTRE（アムステルダム・オランダ）
連絡：Inter Game Ltd.,
TEL：４４－１６１－６３３－０１００
FAX：４４－１６１＋６２７－０００９

June

◆4日—6日
THE 1996 AFRICAN AMUSEMENT & ATTRACTIONS EXPOSITION
会場：Gallagher Estate Exhibition & Conference Centre（ミッドランド・南アフリカ共和国）
連絡：AIC Conferences Limited
TEL：２７－１１－４６３－２８０２
FAX：２７－１１－４６３－６０００

◆11日—13日
TiLE 96
会場：Exhibition And Congress Centre.（オランダ）
連絡：Andrich International Limited
TEL：４４－１９８５－８４６１８１
FAX：４４－１９８５－８４６１６３

◆6/29日—7/1日
GTI EXPO'96
会場：TAIPEI WORLD TRADE CENTER（台北・台湾）
連絡：Game Time International
TEL：８８６－２－７６０－７４０７
FAX：８８６－２－７６２－３８７３

September

◆24日—26日
LIW (Leisure Industry Week)
会場：NEC（バーミンガム・イギリス）
連絡：Independent Exhibitions Ltd.
TEL：４４－１９３－２５６－４４５５
FAX：４４－１９３－２５６－０００９

WORLD EVEN

ワールドイベン

1996

January

◆5日—8日
WINTER CES
会場：Sands Expo And Convention Center/Las Vegas Convention Center (ラスベガス・米国)
連絡：WINTER CES
TEL：1－703－907－7.600
FAX：1－703－907－7601

◆20日—23日
interschau '96
会場：Munich Trade Fair Centre (ドイツ)
連絡：Messe München GmbH
TEL：4989－5107－196
FAX：4989－5107－171

◆23日—25日
ATEI
会場：Earls Court 1 (ロンドン・イギリス)
連絡：BACTA
TEL：44－71－713－0302
FAX：44－71－713－0446

◆24日—27日
IMA '96
会場：Frankfurt Fair Ground
連絡：Blenheim Heckmann GmbH
TEL：49－211－901－9133
FAX：49－211－901－9127

◆1/31日—2/2日
MINI-THEME PARKS
会場：Furama Kempinski Hotel(香港)
連絡：AIC Conferences
TEL：852－2520－1481
FAX：852－2866－7340

◆1/31日—2/2日
Urban Entertainment Conference
会場：Furama Kempinski Hotel(香港)
連絡：AIC Conferences Pte. Ltd.,
TEL：65－222－8550
FAX：65－226－3264

February

◆4日—7日
The Super Show
会場：World Congress Center (アトランタ/ジョージア州・アメリカ)
連絡：Communications & Show Management Inc.
TEL：1－305－893－8771
FAX：1－305－893－8783

◆15日—17日
LEISUREXPO '96 POST-SHOW
会場：Orlando Convention Center (フロリダ州・アメリカ)
連絡：LEISUREXPO '96
TEL：1－305－448－7976
FAX：1－305－448－4630

◆21日—22日
AOU '96 アミューズメントエキスポ
会場：日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
連絡：全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）
TEL：03－3253－5671
FAX：03－3253－5688

◆2/29日—3/3日
Welcome '96
会場：Istanbul FM MECiDiYEKÖY PAV.(イスタンブール・トルコ)
連絡：Knights Management Services
TEL：44－0－1323－442747
FAX：44－0－1323－840014

◆2/29日—3/2日
TAE '96
会場：松山外貿展覧館A館
連絡：クリエイティブPR顧問会社 AM事業部
TEL：886－2－746－6860
FAX：886－2－746－6875

March

◆4日—6日
1996 Asia Pacific Casinos & Gaming Conference and Exhibition
会場：Hong Kong Convention Centre (香港)
連絡：AIC Conferences
TEL：65－222－8550
FAX：65－226－3264

◆5日—6日
AmEx '96
会場：Doyle Green Isle Hotel（アイルランド）
連絡：MD Associates
TEL：353－45－521190
FAX：353－45－521198

◆7日—9日
ACME '96
会場：Orange County Convention Center (オーランド/フロリダ州・アメリカ)
連絡：William T. Glasgow Inc.
TEL：1－708－333－9292
FAX：1－708－333－4086

◆11日—14日
The 2nd China International Amusement Machines, Amusement Arcades Equipment and Components Exhibition
会場：China Foreign Trade Centre (中国)
連絡：Lewis Wang Union Fair & Trade Co., Ltd. Guangzhou Office
TEL：86－20－7361887
FAX：86－20－7361350

12月号業界紙誌から

PRESS WATCHER

プレス ウォッチャー

中内 勝郎

小売流通業界と共通する変革

年の初めなので、まずは読者の皆様に今年こそ良い年になりますよう祈念いたします。昨年は阪神大震災に始まり、オウム事件、まだ犯人が誰かもわからない警察庁長官狙撃事件と立て続けに社会に衝撃を与えました。地震と言えば、それ以後も日本列島の北から南まで例年より地震が多いようで、もしかしたら、今度こそ首都圏も激震に見舞われるのではないか、不安は去りません。異常な事件も多く、いじめによる子供の自殺が続く有様で、戦後50年、日本の社会の歪みがいよいよ臨界に達し、あらゆる分野で大きな変革に迫られているような気がします。

変革ということは、現在の在り方、つまり経済であればその仕組み、構造を根本的に改め、それに応じた意識の変化にまで及ぶことを意味しますが、アミューズメント業界の景気低迷は一体どういう性格のものなのでしょうか。

単に経済全般が上向き、人々の財布に不安がなくなれば、そしてより面白いマシンができれば、自らこの業界も上昇に転ずると考えてよいのでしょうか。それともこれまでとは異なる新しい発想がなければ脱出できないのでしょうか。

C誌『AM春秋』が「他動的な要因での店舗の活性化は困難である」、「同じ様な店が一様に待ちの商売で、景気の回復やヒットマシンの登場を願っていたのでは心もとない限り」、もう「神風は吹かないと心得」るほうがよいとするのはこのことです。同感ですが、その「待ち」でない工夫とはどういうものでしょうか。

大方のアミューズメント施設は小売商売のようなもので、基本的には近隣の限られた商圏の客をいかに多く集められ、固定した顧客にすることができるかにポイントがあります。したがって大型ショッピングセンターの増加によって対応に苦慮する地元商店と同じ境遇にあります。小売流通業界の構造改革と同質の変化の中に業界もあるのです。他業界とはいえ今年はこのコラムでも、その対応・工夫に注目し、参考にしたいと思います。

今年も活発な口ケ展開

危機意識は中小事業者に止まりません。大手業者でも、大所帯であればあるほど舵取りは重く、マシン開発やロケ運営に早めの軌道修正をするかしないかで業績に明暗を分けることになります。業界を代表するビッグスリーの9月中間期のオペレーション収入（G紙）を比較するとその差を感じます。

オペ収入	前年同期比
セガ　420億	15%増
ナムコ　219億	10%増
タイトー　299億	3%減

セガは『ガルボ』『ジョイポリス』、ナムコは『ワンダーエッグ』『たまご帝国』など新しいコンセプトを掲げた施設が社会の注目を集めることに成功しました。資金力や信用だけではなくそのような斬新な施設を開発し提供できることに対する評価が、両社の活発なロケ展開を可能にしたのです。タイトーはそのような施設コンセプトの開発に一歩遅れをとったことは否めません。しかしかつて業界ナンバーワンのシェアを誇り、地力もある同社のことですから、今年は巻き返しを大いに期待したいものです。

3社以外の大手業者もロケーション営業部門への傾斜を強めています。たとえば、テクモは「ゲームソフト市場の低迷や先行き不透明感から経営資源をオペレーション分野に集中していく方針」「現在の16億円を3年後には60億円に拡大」（C誌）する計画という具合に、オーバーストアが言われる現状にさらに拍車をかける活発な出店競争が想像できるでしょう。

業態のセグメンテーション

これに対する一般オペレーターの考え方をC誌『ロケーション業況』は伝えています。新製品の高額化をおして設置しても人気が長続きせず、結局、投資が「全体の売上を底上げ」することにならない。しかし新製品を入れないと売上低下になり入れざるをえない。これでは体力が続かない。そこでどのように投資の効率化をはかるかになりますが、ここで考えられたのが高価な大型メダルゲーム機を配置したメダルコーナーの断念です。近年、店舗の大型化で店の一画に必ずあるメダルゲームゾーンを見直そうというのです。

「極論すれば、メダルゲームには一切手を出さず、アダルト客は大手さんどうぞ持っていって下さい、でも学生客は頂きますよ、という考え方もできるのではないでしょうか」

メダルゲームの売上の低迷についてC誌『ITEMコラム』（鈴木聖司氏）も取り上げています。

「以前はメダル預り客の80%が継続したが現状は40%。60%の入れ替わりがうまくいかなく総人数が減少傾向にある」

また開発マシンの傾向が「マスゲームでもシングルゲームでもゲーム内容が複雑でマニアックな商品が多く、初心者や幅広い客層の人達が気軽に親しめるマシンが少ない」、「今、店舗でプレイヤーに求められているメダルマシンはゲーム内容が簡単で、誰もが気

歌には人生が、遊びには時代がある。

●年間購読料 7,200円(送料込) ●お申し込みは郵便振込で。郵便口座 大阪8-11372
●詳しいお問合せは ☎06-354-9891 ㈱コインジャーナル・月刊カラオケfan編集部まで
毎月15日発行 カラオケに関する総合専門誌

軽にプレイできる楽しく・面白いマシンである」

そもそもメダルゲームのコンセプトは欧米のカジノゲームを日本の規制に適応させて開発されたものです。したがってプレイヤーはアダルト層であり、都市繁華街とか特殊な場所だけに相応しいものです。シグマが経営する事例のような、20歳未満の客の立入りを禁止した上で、ややマニアックな大人客が飲酒しながら、落着いた雰囲気の中でプレイを楽しむ場所を演出する、そのような業態のセグメンテーションが前提ではなかったのでしょうか。

A誌『海外ニュース』にあった記事ですが、フロリダのディズニーワールドの近く、93年に出来たテーマパーク「スプレンディッド・チャイナ」の話は大いに示唆的でした。同パークは中国文化をテーマにしますが、「人込みを避けたいなら、釣りにいくか『スプレンディッド・チャイナ』に行けばよい」とジョークにされるほど客入りは少ない。しかし他のパークにない静けさ、落着き、美しさが好評で、客単価は予想を上回っているようです。ジーニアン・ユー社長の言葉がよい。

「確実なマーケットのあることがわかり、入場者とのコミュニケートの方法もわかってきた。急速に成長するのではなく、着実に一歩一歩伸びて行くでしょう。特に喜ばしいのはアメリカ人が中国をテーマにしたパークを受入れ始めていること」

業績の低迷や、客足の減少の面をあげつらうより、現在の施設の在り方の特徴のなさ、顧客をつなぎ止めるコミュニケーションの不在、自分の経営方針への自信のなさにこそ問題があると思われます。

景品問題への発言

経営問題とは別の関連になりますが、AOU桜井専務理事の発言に対する各プレスの取上げ方の違いに気がつきました。AOU全国大会やTAMOA総会における談話のことです。

景品問題の同理事の言葉としてG紙（12／15号）は詳細です。

高額景品を提供している事例が発生し、AOU会員の2割が関わっている状態では限度額アップを陳情する環境でないことを指摘し、「上限500円でよいとの当局の文書はなく、口約束で業者の自由規制となっているので、景品提供は暫定期間を設け全面禁止しようという声も当局に出始めている」という箇所です。このほかにも率直な意見がありますがそれは省きます。

A誌にこの発言はなく、代りに「8号営業は子供が遊んでよい唯一の営業形態である点を念頭において健全営業を推進してもらいたい」とあるだけです。C誌には桜井氏の発言として引用したものは見当たりません。これはどのような編集方針によるものなのでしょうか。

AOU専務理事は所管官庁の警察庁と最も近いパイプ役と思います。その人の発言は警察庁の意向を反映しているはずです。したがってこの種の発言はストレートに正確に記事にすることが妥当ではないでしょうか。そうでなければ業界の健全化を方針とする当局の意図が浸透しなくなります。まさかこの発言がオフレコということはないでしょう。

「役所というのは、やろうと思えば理屈をつけて世論を作り上げることにたけている」という下りは、見方によれば一種の恫喝になりかねません。そういう不安のあることは避けようという考えかもしれませんが、そんな柔らかなジャーナリストでは情けないと思います。

ジャーナリストは社会の番犬と言われます。業界プレスもジャーナリストでしょう。なんにでも噛みつく狂犬は論外ですが、負け犬では困ります。

タイトー調査とAOU調査

同じ対象に対するいくつかの調査があれば、その結果を比較してみたくなるものです。結果が違えばどちらを正しいとしていいかわかりません。A誌『企業動向』に、タイトー直営店舗における来店客へのアンケート調査の結果がありました。サンプルは850件。AOUの平成6年度の調査はサンプル約1万6000件でした。共通する質問項目への回答結果を比べてみました。

「ゲーム場へ行く頻度」では週に1～5回がいずれも1位で、AOUでは49%、タイトーでは40%、「1回に使う金額」では1位は1000～3000円で、AOU37%、タイトー33%、「ゲーム場での滞留時間」では30分～2時間が1位で、AOU66%、タイトー64%でした。

数字の一致に妙に感心すると同時に調査への信頼感が増した気がしたものです。

新製品コーナー

好評発売中

バーサスシティ用コンパネ

対戦ハーネス発売中

(1L3B)

(1L6B)

●仕様
●ジョイスティック
LS-32(SSベース)
●30φボタン
PS-14GN(緑かピンク)
●24φボタン
PS-14DN(黄)

※ボタンの色は御注文の際に緑またはピンクのどちらかを指定して下さい

アストロシティ用NEW対戦専用コンパネ

(1L3B)

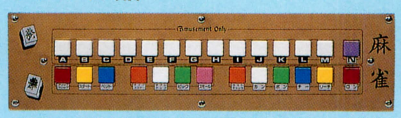
(1L6B)

JB-20 キートップ(白、赤、青、緑、桃、紫、橙、黒、黄)

サンプル品

ASTRO麻雀JB-20用コンパネ

サンプル品



CTX-33M JB-20用(各筐体に対応)

(JB-20)

(従来品)

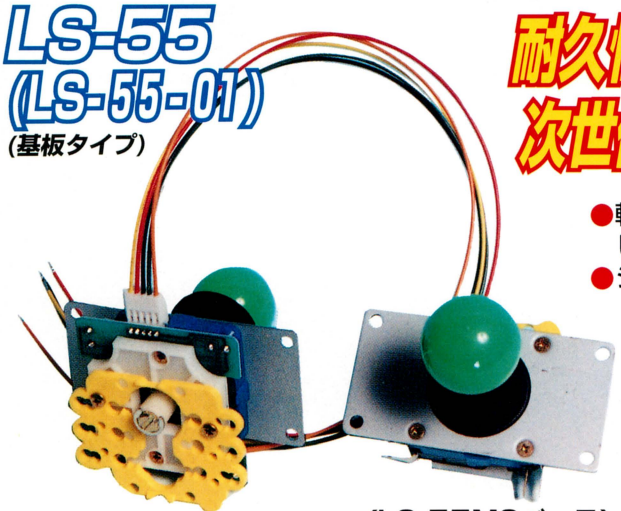
●従来品より大きい分、操作性がアップ
●タッチ面が広いので、麻雀ゲーム等での押し間違いがなくなり、プレイヤーも安心
●スプリング取付対応で、スプリングをご使用になれば更に長寿命(スプリング別売)

25吋用エスカッション

●エスカッション各種
14吋(スモール)エスカッション／14吋エスカッション
18吋エスカッション／19吋エスカッション

LS-55 (LS-55-01)

(基板タイプ)



(LS-55-01MSベース)　(LS-55MSベース)

耐久性抜群!!(従来製品の2倍以上) 次世代ジョイスティック新発売!!

●軸受けを使用していない為、使用感が軽快。しかも摩耗が少なく無給油でOK
●シャフトにカバーがついてカラフル。サビも出ません。
●基板タイプは配線不要でワンタッチ装着出来ます。
●スペースを取らないコンパクト設計がされています。
●バーチャファイター、バーチャファイター2対応(VFベース)

(バーチャファイター用VFベース)

努力と実績で明日を拓く
セイミツ工業株式会社
本社／埼玉県戸田市笹目北町12−5　〒335
TEL 048(421)5200 FAX 048(421)2433
振込先　王子信用金庫戸田支店　普3146778

代理店

㈱アミックス　札幌市北区屯田5条11-1-20　TEL 011(232)2755

㈱ユウビス　本社　東大阪市川俣3-1-35　TEL 06(787)1881
東京営業所　東京都台東区台東4-27-5　TEL 03(3837)3884

㈱セイミツ関西　大阪市東淀川区下新庄3-11-13　TEL 06(326)8691
㈲プリンス　TEL 06(323)8804

㈱セイミツ九州　福岡市博多区東光2-18-24　TEL 092(473)5117

株式会社

FAX 058-387-6886
〒501-61　岐阜県羽島郡笠松町米野346

吸盤付モヒカンゴリラ(レッドバージョン)
5カラー@￥320　高さ:20cm

クマアニマルキャップ
4アイテム@￥300　高さ:20cm

吸盤付円筒型プラスチックケース入り プリティドールセット　9アイテム100個￥25,000　ケース高さ:17.5cm

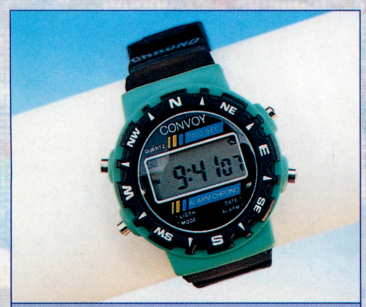
ワタカ

TEL 058-387-6888

B.Bウォッチ　@￥120

ターゲットウォッチ　@￥120

サークルウォッチ　@￥190



ストップウォッチアラーム付
コンボイウォッチ　@￥200

時計付パース@￥170
サイズ：約7cm

スタンド時計@￥175
高さ：5.5cm

クリップデジタル@￥150
箱サイズ：7.5×4.5×4cm

Tシャツ@￥130
箱サイズ：7×8×2cm

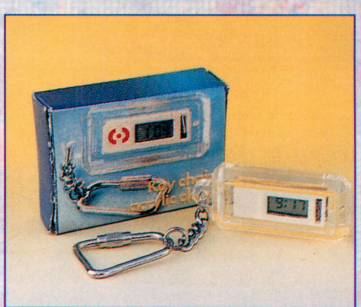
Tシャツ型電卓@￥280
箱サイズ：7×8×2cm

メロディー付アニマル電卓@￥300
箱サイズ：12×6×2cm

ホルダー電卓@￥250
箱サイズ：5×7×1.5cm

電卓付ペンケースセット@￥400
箱サイズ：15×6×2.5cm

フィーリングカーキーホルダー
@￥70　長さ：6.5cm



キーホルダー@￥150
箱サイズ：6×3.5×1.6cm

C & AP ホルダー
@￥60　長さ：3.5cm

クレージーカー@￥110
長さ：5.5cm

ピックアップカー@￥150
長さ：7cm

ラブリービートル@￥180
長さ：9cm

レーザーラリー@￥130
長さ：7.5cm

DYNA

疾風怒濤のボーナスステージ! 射倖心に喰らいつく!!

ダイナが自信をもって提供します。

PCB 新登場!!

ラッシングベルが 待望のビデオバージョンで

発売開始!

HIGH QUALITY. TOTAL RELIABILITY. THIS IS DYNA.

- ベルラインを9回集めてボーナスにチャレンジ!!
- ボーナス中は、BAR と 777 100%ストップ可能!!
- **驚異のベルライン：最高90連続ラッシュ!!**
- **最大6000枚＋900枚ペイアウト!!**

Rushing Bells™
ラッシング ベル

DYNA CASINO INTERNATIONAL GROUP

DYNA CO.,LTD.

Head Office: 2-3-48 URIWARI, HIRANO-KU, OSAKA 547, JAPAN.
European Office: HÄLSINGEG. 14-16, S-113 23, STOCKHOLM, SWEDEN.
TEL.46-8-306250・FAX.46-8-332019

株式会社ダイナ

〒547 大阪市平野区瓜破2-3-48 TEL. 06-707-9268 FAX. 06-708-6743

遵法営業を厳守しご使用下さい。

●中古機で少ない経費、ビッグなインカムを!!●

USED MACHINES SPECIAL INFORMATION

優恵提供各種中古機型

NEW UFOキャッチャー

UFOキャッチャー ミニ

ドリームキャッチャー

エアロシティ

アストロシティ

バーサスシティ

アウトランナーズ

デイトナUSA ツインタイプ

バーチャレーシング ツインタイプ

セガラリー・チャンピオンシップ ツインタイプ

GPライダー DX

ウイングウォー

メガロ50

スピードホッケー

バーチャコップ

リーサル エンフォーサーズ2

スーパー8ウェイズ HR-WD

ポーカー HR-IM

メカスロ WD

エキサイティング ブラックジャック

グローリー ER-100

ロイヤル アスコット

大型中古機　メダル機　高価買取致します！

TOYO 株式会社 東洋物産

〒545 大阪市阿倍野区昭和町1-19-21
1-19-21Showa-Cho Abeno-Ku Osaka Japan
TEL: 06-628-2136 FAX: 06-624-3987
振込先：住友銀行西田辺支店［当座］246847

プライズゲーム

ラッキービンゴ
LUCKY BINGO

SC向け最強プライズ機、遂に登場！

バッドばつ丸
サーカスビンゴ

今春より新発売

バッドばつ丸の
音声入りだよ！

バッドばつ丸
専用景品も発売中!!
（75φ対応）

企画／㈱サンリオ
発売元／マルカ㈱ オービット
製造／㈱オービット
©1993,1996 SANRIO CO.,LTD.

フィフティーズ

新発売

リプレイ機能あり

ペイアウト率１～100%まで自由設定

（仕様）

本体サイズ／Ｈ1,600×Ｗ590×Ｄ545mm 重量55kg
電源／外部電源方式、消費電力100W
サウンド／高音質ＦＭ音源 迫力満点10Wハイパワーアンプ
プレイ料金／１回＝100円←→200円設定可
デモサウンド／入り←→切り設定可
〒61-45405

75φ50個収納

OP価格 **348,000** 円

カジノタイプ

好評発売中

ペイアウト率１～100%
まで自由設定

（仕様）

本体サイズ／Ｈ1,805×Ｗ830×Ｄ610mm 重量90kg
電源／外部電源方式、消費電力100W
サウンド／高音質ＦＭ音源 迫力満点10Wハイパワーアンプ
プレイ料金／１回＝100円←→200円設定可
デモサウンド／入り←→切り設定可
〒61-45405

150φ30個収納

OP価格 **398,000** 円

ジャズタイプ

新発売

（仕様）

本体サイズ／Ｈ1,805×Ｗ830×Ｄ610mm 重量90kg
電源／外部電源方式、消費電力100W
サウンド／高音質ＦＭ音源 迫力満点10Wハイパワーアンプ
プレイ料金／１回＝100円←→200円設定可
デモサウンド／入り←→切り設定可
〒61-45405

150φ30個収納

OP価格 **398,000** 円

※改良の為、予告なく仕様を変更することがあります。ご了承ください。

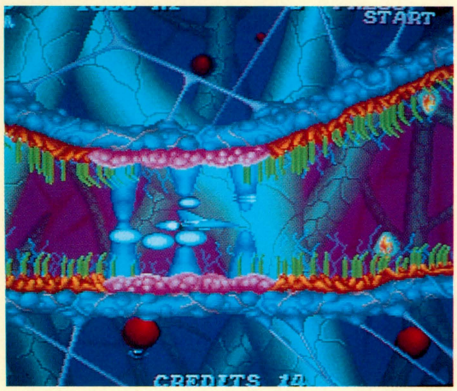
販売取扱店
株式会社 リバーサービス
本社　福岡県久留米市朝妻町６番29号
☎0942(43)1238 FAX 0942(43)1023
東京　☎03(5256)6458／大阪　☎06(319)6007
沖縄　☎098(888)3717

株式会社 ケイミックジャパン
本社　☎111 東京都台東区橋場1-2-1 マルカ㈱内
☎03(3872)9767　FAX 03(3872)5051
大阪　☎0798(33)6158／福岡　092(414)0320

開発製造元
BiT 株式会社 オービット
〒578 東大阪市若江西新町4丁目3番18号
☎06(725)8611　FAX06(725)8631

新春のスタートダッシュはコレで決まり!!

沙羅曼蛇 2



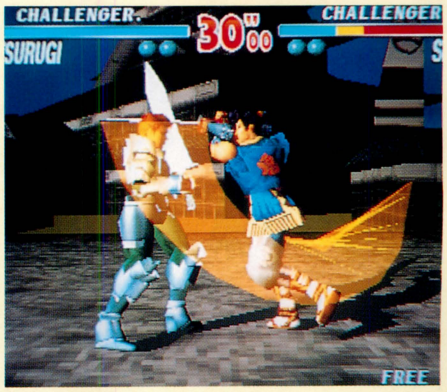
コナミ㈱ ©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

バーサスシティ

〒95-4480・PAT, PEND.

㈱セガ・エンタープライゼス ©SEGA 1995

ソウルエッジ



Ⓒ㈱ナムコ ©1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

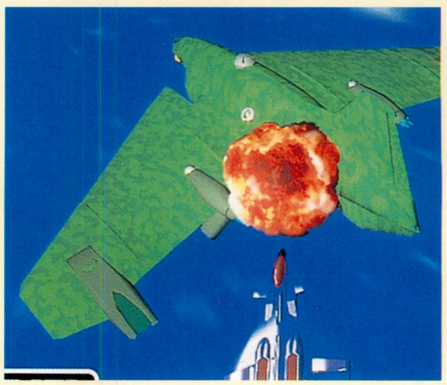
電脳戦機 バーチャロン

㈱セガ・エンタープライゼス ©SEGA 1995

究極タイガーII

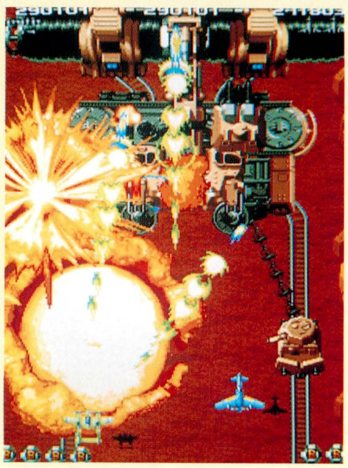
㈱タイトー ©TAITO CORP.1995

スカルファング



データイースト㈱ ©1995 DATA EAST CORP.

19XX ナインティーンダブルエックス



㈱カプコン ©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

カンカンくらぶ

発売元:ARTPRESTO

㈱バンプレスト

〒91-82842

スペースファイター

㈱ジャレコ ©1995 JALECO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

(株)ユニバース

本　社
〒559　大阪市住之江区北加賀屋 5 − 8 −57 ユニバースビル
TEL(06)682-3444(代)　FAX(06)681-9770

■豊橋支店　〒441　愛知県豊橋市北山町 5 − 6　TEL(0532)46-6103　FAX(0532)48-6155
■米子営業所　〒683　鳥取県米子市加茂町 2 −138 山本ビル　TEL(0859)35-3660　FAX(0859)35-3757
■沼津営業所　〒410　静岡県沼津市大岡2424−10　TEL(0559)23-7444　FAX(0559)22-0167

低価格 高品質 多機能

…な紙幣計数機登場！

SWING A

スイング　エース

11万円

LOW PRICE!

5~999枚までの枚数カット機能を装備
220V、100V両方に対応可能(切替スイッチ付)
コンパクトで持ち運びもカンタン(把手付)
計数速度は最高100枚／6秒
固定プリセット機能装備
ビール券、商品券なども計数可能(190×80mm以内)
本体サイズ：H180×W270×D220mm　重量：7kg

〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録 No.東・第5273号〉

株式会社 マリンゲーム

〒136 東京都江東区亀戸3-25-11
TEL.03(3638)0091 FAX.03(3638)0093
振込銀行　富士銀行亀戸支店　当座預金3023

| | 発売年月 | テトリス 89・3 | ギャルズパニック 90・4 | ぷよぷよ 92・3 | スーパー上海 92・7 | 天地を喰らうⅡ 92・11 | スラムダンク 93・11 | 上海Ⅲ 93・11 | バーチャファイター 93・12 | スーパーストリートファイターⅡX 94・3 | ゴルフイングイングレイツ2 94・3 | 対戦ばずるだま 94・7 | 雷電DX 94・7 | ぷよぷよ通 94・10 | パズルボブル 94・11 | バーチャファイター2 94・11 | 早押し将棋五月陣戦2 94・12 | スーパーリアル麻雀PV 94・12 | XI・MEN 94・12 | ヴァンパイアハンター 95・3 | クイズ殿様の野望2 95・2 | 脳力向上委員会 95・3 | 麻雀同級生 95・4 | 麻雀ファイナルロマンス2 95・5 | ばくばくアニマル 95・5 | バーチャストライカー 95・5 | 首領蜂 95・5 | ストリートファイターZERO 95・6 | ストライカーズ1945 95・6 | マジカルドロップ 95・6 | スーパーワールドスタジアム'95 95・7 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 95・7 | バーチャファイター2.1 95・7 | エジホン探偵事務所 95・7 | 鉄拳2 95・8 | 上海万里の長城 95・8 | ファイナルアーチ 95・8 | パズルボブル2 95・8 | 中国龍 95・8 | 将棋の達人 95・9 | ダンクドリーム'95 95・9 | ステークスウィナー 95・9 | 湾岸戦争 95・9 | ギャルズパニック3 95・9 | ソニックウイングス3 95・10 | ドンデンラバーズ 95・10 | サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 95・10 | ぷるるん 95・10 | ファイティングバイパーズ 95・11 | マーヴルスーパーヒーローズ 95・11 | 戦球 95・11 | ロックマン・ザ・パワーバトル 95・11 | パズルデポン 95・11 | ナムコクラシックコレクション 95・11 | プロ麻雀極S 95・11 | 逆鱗 95・11 | ゲイム天国 95・11 | サンドアール 95・11 | オセロダービー 95・11 | 発売年月 | アルペンレーサー 95・6 |
|---|---|---

今月の 中古機情報

中古機に関する最新情報をインフォメーションするページです。ビジネスに直接つながる"生の情報"を満載してお届けします。

新規オープンの減少が市場縮小の要因に

波乱続きの95年が終わり新しい年が始まるが、景気に相変わらず好転の兆しは見えず、当業界も低迷から抜けだせずにいる。不況に強いゲーム業界であったはずだったが、今回の不況の前にはその強いといわれた神話が脆くも崩れ落ちた。

不況の中でこそ力を発揮するのではないかと期待された中古機市場も、一度も活気付くことなく95年を終えてしまった。前号で述べたように中古機市場を取り巻く環境や構造の変化に加えてヒットソフトの減少も市場を低迷させた要因になった。またメーカーが生産量を押さえたのも市場には大きくマイナスした。

そうした95年を見送り、新しい年を迎えたのであるが、今年はどうだろうか。各業者に96年の見通しを聞いても「95年より更に悪くなる」「95年より好転する」と両極端に別れ、今年も先行きを予測するのが難しい不透明な年となりそうだ。

中古機市場が低迷している理由は色々と考えられるが、不況による新規オープンの減少も市場に打撃を与えている。金利の低下、地価の暴落などで新規オープンしやすい環境にはなってきているが、それでもこの時期に莫大な金額を投資するにはかなりの勇気がいる。

中古機市場と新規オープンは密接な関係にあった。新規のオープン、それも大規模店舗であればあるほど、中古商品へのニーズは高かった。フロアーの中心に置く目玉機種はピカピカの新製品でなければならないが、その周りを埋める機種は中古商品でも十分だ。半分を中古商品というのも珍しくはない。

このように新規オープンがあれば、まとまった数量の中古機がドッと捌けることになる。このまとまった数量の商談がガクッと減ったのである。

数年前は新規オープンが盛んな時期であった。また逆にクローズする店舗も多くあった。この時期は大型店舗が急増したときで、小型店を併合したり、郊外型の店舗が増えたときであった。これは中古機業者にとっては理想の形であった。店舗のクローズで中古機商品が容易に確保でき、また大型店舗のオープンでまとまった数量の商談がドンドンと成立したのであるから中古機業者にとっては笑いの止まらない日々であったに違いない。

しかし、この新規オープンが減ったことによって、つまり一度に大量の商品が捌けなくなって、いくらクローズした店舗から中古機商品が出てきても人気のある商品だけをピックアップして買うことになる。右から左に動く足の早い中古機だけを選び、極力不良在庫になるような商品には手をださないのである。

これは常識的なビジネスの方法である。しかし、これによって市場そのものが縮み、動きを鈍らすことにもなってしまった。市場にダイナミックさがなくなったのである。

ある中古機業者は「数年前なら閉める店舗のなかの商品をまるごとツコミで買い取っていた。中にはスクラップにしかならないようなゴミもあったがそれでも採算は十分にとれていた。が今はそんなビジネスの仕方をしていては自殺行為だ」というようにダイナミックさはなくなり、より慎重なビジネスになってきている。

これは今の状況であれば、ごく当たり前のビジネスの仕方であるが、今後を展望する上で考えて見ると、このダイナミックさを市場が取り戻さないかぎり「好転」へと向かわないのではな

いか。つまり誰もが消極策ばかりの状況では決して市場は回復しないのである。

回復へと向かうためには、まずオペレーターの体力を強化させる必要があろう。そのためにも中古機業者が今の消極策を捨て積極的にオペレーターから「買う」という姿勢を見せて欲しい。そうすればオペレーターも恐れずに新製品を購入できるはずだ。

今のオペレーターは新製品の購入に神経質なほど慎重になっている。現実には競合店に新製品が投入されていれば、いくら思案中であっても購入を決定せざるを得ないのであるが、及び腰での新製品購入なのである。

オペレーターも中古機業者もメーカーさえも、つまり業界全体が消極的になりすぎているのである。不況風に曝され身を縮めてばかりでは、この状況から抜けだすことなどはできない。96年は是非、積極的な姿勢で向かってもらいたい。

今期は年末商戦直前ということもあって市場に動きが見られた。中古機業者に電話をしても久しぶりに「忙しい」という声を聞くことができた。

これは年末年始商戦の時期であるということも要因のひとつだが、セガのファイティングバイパースが登場したことが市場を活気付けたようだ。同ソフトはロケテスト中から注目を集めていた新製品で、それがロケーションに浸透し始めたようだ。

これによってバーチャファイター2が中古機市場に出てきた。まだ数量的には少ないようだが、人気、実績共にナンバー1を誇るソフトだけに、市場としては大歓迎である。

オペレーターにとっては、ここでバーチャファイター2を切り、ファイティングバイパースに乗り換えるかどうか判断しにくいところだろう。バーチャファイター2にやや陰りが出てきたとはいえ、まだまだ人気は高く、ここであとひと稼ぎをと目論んでいるオペレーターも多いと思う。

早めに、つまり中古機市場で高値がついているうちに売れるオペレーターは複数設置の大型店であろう。バーチャファイター2のような人気ソフトであればあるほど、複数設置の効果が最後の売却の場面でも出てくる。

どのロケーションでもこのバーチャファイター2に限れば、収支は既にプラスしているはずだ。あとは設置日数を長くすればするほど、その分プラス幅が増すことになる。しかし、インカムは確実に日を追ってスローダウンしていく。

ここが中古機業者との駆け引きになるポイントでもある。単数設置店では、この時点での売却には躊躇いがあろう。しかし、複数設置店ではこの時点で思い切れる。そしてもう一度売却の場面で商売ができるのである。できるだけ高値で中古機業者に売却すれば、インカムの黒字に売却益がプラスされることになる。

中古機業者にしてもバーチャファイター2であれば確実に売れる商品だけにノーリスクでビジネスができる。ただ今述べたように、まだまだ単数設置店では、早々と手放せない状況だけに数量的に期待できないのが市場としては歯痒いところだろう。

SS斬紅郎無双剣とFバイパースの動きに注目

しかし、ファイティングバイパースが予想以上のインカムを叩きだすようなことにもなれば、一気にバーチャファイター2が市場に出てくることも考えられる。ここ暫らくはファイティングバイパースの動きに注目したい。

そして市場がもうひとつ注目しているのが鉄拳2である。一時ダウン傾向を見せていたが、バージョンアップされたちまち息を吹き返した。本誌のランキングでも堂々の1位を獲得しているほどである。

だが鉄拳2の評価はバーチャファイター2ほどの高いものではない。バーチャファイター2が落ちた結果として鉄拳2が上昇したように見えるだけである。これは中古機業者の鉄拳2への評価なのであるが、これには近いうちに鉄拳2が市場に出てくるとの読みがある。

新製品の格闘技ものが出てくると先にある格闘技ものが押し出されてくる傾向がある。既にストリートファイターZEROが市場に出ているのもその例のひとつだ。

鉄拳2を市場に押し出すのではないかと期待されているのがサムライスピリッツ斬紅郎無双剣。同ソフトは好スタートダッシュをきったようで、期待通りの働きを見せてくれそうだ。

そうなれば鉄拳2はどうなるかが注目だ。来期は格闘技ものでは、この2ソフトの対決となることは間違いないだろう。新製品のサムライスピリッツ斬紅郎無双剣がやや有利という気もするが。バージョンアップしてからの鉄拳2も健闘しているだけにこの対決は興味津々といったところだ。

1996

アミューズメントオークション

Amusement Auction

入場無料

オークション

受付・エントリー登録

▼

オークション参加

▼

ご 清 算

▼

商品の配送またはお持ち帰り

オークションタイム

1th stage AM10:00～AM11:30
2th stage AM12:00～PM 1:30
3th stage PM 2:00～PM 3:30

FREEDRINKサービス
LUNCH(お弁当)

東京会場

★第21回 1996年 1月26日(金)
★第23回 1996年 2月23日(金)
★第25回 1996年 3月22日(金)

会場 千葉県船橋市潮見町12-2

当日連絡先 ☎0474(35)8517

JR京葉線 二俣新町駅 ←シャトルバス 10分→ オークション会場

大阪会場

★第20回 1996年 1月19日(金)
★第24回 1996年 3月 8日(金)

会場 大阪府門真市下島頭409-1

当日連絡先 ☎0720(85)0020

京阪 古川橋駅 ←シャトルバス 10分→ オークション会場

名古屋会場

★第22回 1996年 2月16日(金)

会場 次号でお知らせします。

当日連絡先 次号でお知らせします。

INFORMATION

●『オークション・大ガレージセール直前出展リスト』のFAXサービスを行っております。〈FAX番号を登録して下さい〉
●㈱ケイアンドユウAmusement Machine Web-Shopインターネット在庫情報!皆様よりのアクセスをお待ちしております。

URL http://WWW.infojapan.com/KandU/

主催 ケイアンドユウ

大阪府東大阪市高井田本通5-1-28
TEL06-783-6362㈹ FAX06-783-6347

クレジットタイプ専門　うります&かいます

【麻雀】

スーパー大中華圏 ……60,000
麻雀リーチII ……50,000
宇宙の神秘 ……50,000
世界の神秘 ……45,000
東洋の神秘 ……40,000
黄金の牌・天開眼 ……30,000
雷神牌・天神牌 ……30,000
カフェドール・カフェタイム ……18,000
ベガス ……10,000
イフ ……5,000
蜃気楼・スタジオ101 ……3,000
クリスタル7・激写 ……7,000
麻雀メイン基板 ……7,000
かぐや姫 ……25,000
壱番雀 ……20,000
ロンジャン ……20,000
ラッキー13 ……20,000
赤麻雀 ……10,000
一発逆転麻雀 ……5,000
早上り麻雀ポンプウ ……35,000

【8ライン】

トニック　パートII　新発売!
※パートIからの改造OK!

ラッシングベル ……新発売!
トニックペアチャンス ……50,000
キューティラインリミテッド ……45,000
キューティライン ……25,000
エルドラード（ニューボード） ……45,000
ダイナスティ ……40,000
アラジン ……20,000
スーパードラゴン ……40,000
宝島 ……30,000
マジカルオッズ・グランプリ ……35,000
ラッキー88（6タイプ） ……30,000
ラッキー88II（W8） ……35,000
フィーバーチャンス（W6） ……10,000
8ライン（W4） ……新品　20,000
チェリーボーナスIIメイン付 ……18,000
チェリーボーナスIII ……15,000
チェリーボーナスIV ……23,000
一発逆転37 ……8,000
一発逆転37II ……18,000
スペシャル37 ……15,000
ワイルドキャッツ ……10,000
ゴールデンミラクル7 ……15,000
ミラクルジョーカー ……5,000
ハッピージャッキー ……20,000
スロットパーティ ……20,000
ラッキースター ……10,000

【花札】

華菖蒲・華吹雪 ……35,000
華五光 ……55,000
華銀河 ……40,000
華天国 ……35,000
華仁義 ……20,000
華胡蝶 ……10,000
アルバ花6II ……35,000
アルバニュー花6 ……20,000
アルバ夢札 ……15,000
HR95（花6新基板） ……好評発売中!
HR85 ……15,000
花フィーバー ……好評発売中!
花ボーナスII ……新発売!
花ボーナス ……15,000
花嵐 ……25,000
花道場 ……10,000
花6高収益ソフト ……好評発売中!

【ポーカー】

メジャージョーカー ……50,000
ツインズジョーカー ……35,000
PKターボスペシャル ……50,000
137ターボ ……10,000
137Wフィーバー ……15,000
137WフィーバーII ……25,000
オッズフィーバー ……25,000
37スクランブル ……15,000
EX137 ……10,000
5PKメイン基板 ……7,000
エンジェルクラブ ……30,000
エキサイティング9（カブ） ……新品　10,000
ラッキー21 ……10,000

【筐体／両替機／電子部品】

10型卓上筐体 ……50,000
14型卓上筐体（完成品） ……新品　90,000
18型各種筐体（完成品） ……5〜80,000
三和18型新品モニター　好評発売中!
七尾・東映18型モニター ……15,000
識別機（新国） ……15,000
識別機（3金種） ……新品　36,000
両替機 ……新品　120,000
コインシューターW検知 ……3,000
クイズボックス ……20,000
チャーミーマッチ ……150,000
ビックショット ……150,000
プレイスロット ……100,000

各種筐体をメダル払出にできます！基板30,000円
★ソレノイド・景品出し・ホッパーなんでもOK　★麻雀・8ライン等すべてOK
★払出クレジット点数フリー設定!　★おつり機能付!　★各種ハーネス有

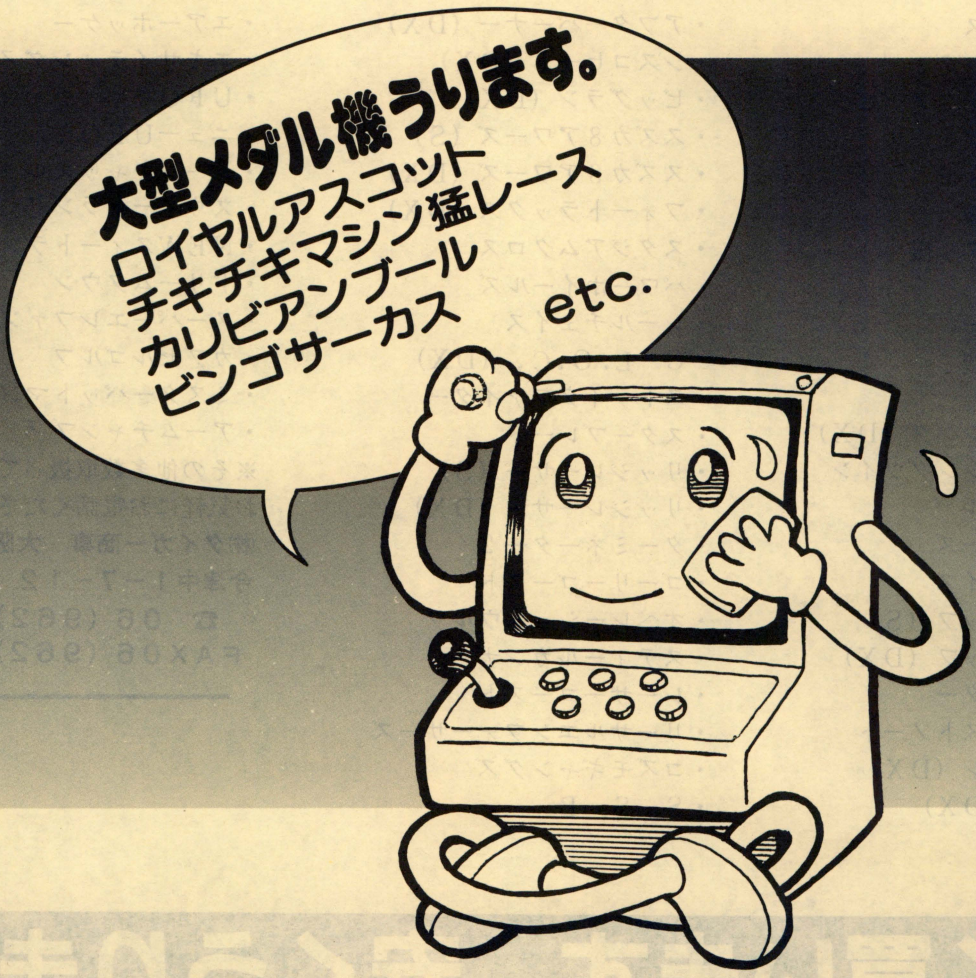
麻雀・ポーカー・8ライン他クレジットタイプの基板・両替機・各種筐体・モニター高く買います!!

なんなりとお気軽に☎0120−645−0210

有限会社 **ネクスト**
〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目2−9
TEL（06）645−0210　FAX（06）644−0040
振込み銀行　あさひ銀行　大阪恵美須支店　当座　503066　有限会社ネクスト

納得いく価格で勝負

大型機・TVゲーム筐体
中古基板 売ります・買います



ゲームのことなら、なんでも
お問い合わせ下さい!!
（必要な方にはFAXで売買情報お送りします）

売ります!
買います!!

弊社はアミューズメント施設の企画、設計、施工から運営、管理までの一切を、国内外を問わず行なっているアミューズメント総合企業です。弊社では静岡県下最大級のアミューズメント施設の運営、管理を手掛けており、そこで得た弊社独自のノウハウにてお客様に適切なアドバイスが行なえ、また、常時専属サービスエンジニアも10名待機させるなどの万全の体制を整え、お客様のお電話をお待ち致しております。

全商品、完全メンテナンスでお届けします!

売って安心 買って安心 アミューズメント総合企業

株式会社 エパトン

〒432 静岡県浜松市広沢3−24−5 TEL053(453)8630 FAX053(453)8632

うります&かいます㉙

●うります
・ワールドダービー
・ビンゴサーカス
・ブラックジャック
・エキサイティングダービー
・NEWペニーフォール
・シグマのメダル機
・セガのメダル機
・コトブキのメタル機
・各種両替機
・各種フリッパー
・子供用メタル機

●かいます
・バーチャレーシング（DX）
・バーチャレーシングツイン
・ラッドモビール
・アウトランナーズ
・スーパーチェイス
・ファイナルラップ（S）
・ファイナルラップ（DX）
・グランプリスター
・F1エキゾーストノート
・ウイニングラン（DX）
・アウトラン（DX）
・パワードリフト（DX）
・アフターバーナー（S）
・アフターバーナー（DX）
・シスコヒート（DX）
・ビッグラン（DX）
・スズカ8アワーズ（S）
・スズカ8アワーズ（DX）
・フォートラックス（DX）
・スタジアムクロス
・パワーホイールズ
・レールチェイス
・G−L.O.C.（DX）
・ストライクファイター
・スターブレード
・リッジレーサー（S）
・リッジレーサー（DX）
・ターミネーター2
・ゴーリーゴースト
・オペレーションウルフ
・スティールガンナー
・レーザーゴースト
・リーサルエンフォーサーズ
・コズモギャングズ
・S.S.B
・サンダーブレイド
・ノックダウン
・エアーホッケー
・エキサイティングスピードホッケー
・UFOキャッチャーミニ
・ニューUFOキャッチャー
・ムーンキャッスル
・スウィートランド
・NEWスィートランド
・ドリームタウン
・スーパーエレファント
・カプセルゴルフ
・ミスターバットマン
・アームチャンプス

※その他多数取扱っております。
お気軽にお電話ください。

㈱タイガー商事　大阪市鶴見区
今津中1−7−12
☎ 06（962）9425
FAX06（962）4556

高く買います。安くうります。

最新中古大型機は「売り」「買い」ともにおまかせ下さい。

For Used Dedicated Machines, contact…

大型機高価買取
バーチャファイター
リッジレーサー
アウトランナーズ
バーチャレーシング
その他、体感
（特にDXタイプ）

Fax Today For Stock List & Prices.

★Top Quality at Used Prices
Lethal Enforcers
Daytona USA DX & Twin
Ridge Racer DX & Twin
Circus Circus & Many More

㈱タイガー商事 TEL：06-962-9425㈹ FAX：06-962-4556 ●振込先 近畿銀行放出支店 普通 279271 ㈱タイガー商事
〒538 大阪市鶴見区今津中1−7−12

Tiger Co.,Ltd. Imazunaka 1-chome 7-12 Tsurumi-ku Osaka 538 FAX：06-962-4556

うります&かいます㉘

ブラウン商会

売

東京都江戸川区南小岩8-9-2
TEL 03(3673)7292
FAX 03(3673)8395

●うります
・インディ５００　ＤＸ
・セガラリー・チャンピオンシップ　ＤＸ　ＴＷＩＮ
・デイトナＵＳＡ　ＤＸ　ＴＷＩＮ
・エースドライバー　ＴＷＩＮ
・レイブレーサー　ＤＸ　ＳＤ
・リッジレーサー２　ＤＸ　ＳＤ
・アウトランナーズ
・ファイナルラップＲ
・グランプリスターII
・バーチャレーシング　ＤＸ　ＴＷＩＮ
・ラッキー&ワイルド
・ラッドモビール　ＤＸ
・ラッドラリー
・Ｆ１スーパーラップ
・アウトラン　ＤＸ　ＳＤ　ＣＰ
・シスコヒート　ＳＤ
・チェイスＨＱ
・サイバーサイクルズ　ＤＸ　ＳＤ
・スズカ８アワーズ２　ＤＸ　ＳＤ
・クールライダーズ
・ＧＰライダー　ＤＸ
・スタジアムクロス
・エアーコンバット　ＳＤ
・ウイングウォー
・Ｇ－ＬＯＣ　ＤＸ
・ストライクファイター　ＤＸ
・スターウォーズ
・バーチャコップ２　メガロ　ＳＤ
・バーチャコップ　メガロ　ＳＤ
・リーサルエンフォーサーズII
・ガンバスター　（４人用）
・Ｔ－２
・シュータウェイII
・ＥＸスピードホッケー
・ハイパーディスコタイフーン
・ストリートシューター２ｏｎ２
・ダンク&ダンク
・リアルパンチャー
・ＳＳＢ
・チャンピオンキック
・ドリームキャッチャー
・ＮＥＷ　ＵＦＯキャッチャー

●かいます
・現金高価買取
・インディ５００　ＤＸ　ＴＷＩＮ
・レイブレーサー　ＤＸ　ＳＤ　ＴＷＩＮ
・セガラリー・チャンピオンシップ　ＤＸ　ＴＷＩＮ
・デイトナＵＳＡ　ＤＸ　ＴＷＩＮ
・エースドライバー　ＤＸ　ＴＷＩＮ
・アウトランナーズ
・Ｆ１スーパーラップ
・ラッドモビール　ＤＸ
・ビックラン　ＤＸ
・シスコヒート　ＤＸ
・アウトラン　ＤＸ　ＳＤ
・スーパーモナコＧＰ　ＤＸ　ＳＤ　ＴＷＩＮ
・サイバーサイクル　ＤＸ　ＳＤ
・スズカ８アワーズ２　ＤＸ　ＳＤ
・ＧＰライダー
・クールライダーズ
・スーパーハングオン　ライドオン
・ウイングウォー
・エアーコンバット　ＤＸ
・Ｇ－ＬＯＣ　ＤＸ
・ワイルドパイロット
・トップランディング　ＤＸ
・バーチャコップ２
・バーチャコップ
・ガンバレット
・レーザーゴースト
・ラインオブファイアー
・Ｔ－２
・リーサルエンフォーサーズII
・ＮＥＷ　ＵＦＯキャッチャー
・ドリームキャッチャー
・ＮＥＷスウィートランド
・ラッキークレーン
・その他大型ゲーム機、メダル機、ＳＣ機現金にて高価買取致します。

ブラウン商会　東京都江戸川区南小岩8−9−2
☎ 03（3673）7292
☎ 03（3657）1813
FAX03（3673）8395

高く買います
全国どこでも即金にて引取ります
ロケーション買います

㈲関西電子

TEL (06)902-9740
FAX (06)902-9746
〒571　大阪府門真市本町43-6

●うります
・ドリームキャッチャー
・ジャレコ25吋
・各種４人用筐体
・各種26吋筐体
・ＮＥＷＵＦＯキャッチャー
・天画40吋　50吋
・ラッキーポケット
・ジャンボツイン　１、２、３各種
・モニター25吋 26吋 数台(ナナオ)
・各種スロット、パチンコ
・グロリー両替機
・アストロシティー
・バーサスシティー
・エアロシティー
・バーチャファイター１、２

●かいます
・エアロシティー
・アストロシティー
・ＮＥＷＵＦＯキャッチャー
・ＵＦＯキャッチャーミニ
・デイトナＵＳＡツインタイプ
・リッジレーサーＳＤ　ＴＷＩＮ
・スウィートランド
・ＮＥＷスウィートランド
・アームチャンプス
・バーチャレーシング
・各種中古基板
・各種大型機
・ロケーション買います
・全国どこでも即金にて引取ます。

㈲関西電子　大阪府門真市本町43−6
☎ 06（902）9740
FAX06（902）9746

うります&かいます㉗

●うります（美しい機械）

・クールライダーズ（ツイン）
・セガラリー・チャンピオンシップ(DX)
・バーチャファイター1(アストロ筐体)
・バーチャコップ（Sタイプ）
・デイトナUSA（DX2）
・デイトナUSA（DX）
・ドリームキャッチャー
・ウイングウォー
・メガロ50
・スズカ8アワーズ2（SD）
・スズカ8アワーズ2（DX）
・空気早入れ選手権
・サイバーコマンド（DX）
・エースドライバー（DX）
・ラッキー&ワイルド
・サメサメパニック
・エアーコンバット22（DX）
・スウィートランド
・IDYA
・リアルパンチャー
・オペレーションウルフ3
・ラッキーカーニバル
・ころころぽん
・ワールドPKサッカー
・VSモグラ2
・ストリートシューター2オン2
・カンボール
・バク煙パニックスモークザウルス
・ワンダーショット
・UB　QB
・シューティングシュート
・サイキックマスター
・ジョハリの窓
・セーラームーンスーパーメイクアップ
・ボーラーローラー
・ストライカー
・エイリアンクラッシュ
・スーパーAYA
・レインボー
・ドリームチャンス
・つかんでポイ
・メダル貸機　D259
・エメラルドホール
・カジノビーナス
・ビンゴウェーブ
・ワールドダービー
・ゼロス

＜基板＞

・IQブロック
・だるま道場
・マジカルエラーを探せ
・ぷよぷよ通
・ぷにっきいず
・登龍門
・マジカルドロップ
・対戦ぱずる玉
・ばくばくアニマル（カセット）
・バブルシンフォニー（サブ）
・底抜け対戦ゲーム
・エレベーターアクションリターンズ
・スラムダンク
・Rタイプ2
・極上パロディウス
・ツインビーヤッホー！(サブ)
・トップハンター
・痛快ガンガン行進曲
・天外魔境真伝
・ソニックウイングス2
・餓狼伝説3・2・SP
・得点王3・2・1
・ギャラクシーファイト
・ダンクドリーム
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・パルスター
・超人学園ゴウカイザー
・フライングパワーディスク
・ファイトフィーバー
・スティークスウイナー
・パワースパイク2
・ウルトラ警備隊
・脱獄
・ダライアス外伝
・P47エイセス
・グラディウス3
・あっかんベーダー(サブ)
・タントアール
・サイバーボッツ（サブ）
・水滸演武（カセット）
・ドラゴンマイト（サブ）
・がんばれぎん君
・エジホン探偵事務所(カセット)
・ドリフトアウト'95
・美少女戦士セーラームーン
・ゴールデンアックス・ザ・デュエル（カセット）
・ハットトリックヒーロー'95（サブ）
・スーパーワールドコート
・球界道中記
・エクストリームダウンヒル
・Vシュート
・グレートスラッガー'94
・セイブカップサッカー
・VFリミックス（カセット）
・サイバーボッツ
・ドラゴンボールZ2
・STVマザーボード
・マッハブレイカーズ
・アウトフォクシーズ
・鉄拳　1・2
・ストリートファイターZERO
・ストリートファイター・ザ・ムービー
・グレート1000マイルラリー
・ジャッキーチェン
・熱闘！激闘！クイズ島
・クイズ世界はSHOW by ショーバイ！
・スーパースラムズ
・クイズシアター（サブ）
・クイズ学問のススメ
・クイズキース&ルーシー
・ギャルズパニック2・ED
・クイズ殿様の野望2
・スーパーワースタ激闘版'92・'93
・プリティセーラー2
・麻雀いかがですか？
・麻雀ミラージュ
・アイドル雀士スーチーパイ2
・スーパー華パラダイス
・レディーハンター
・KIRAKIRA連珠貴族
・麻雀スカウトマン
・麻雀エンジェルキッス　サブ
・スーパーリアル麻雀PII・III・IV・V
・所さんのまあまあじゃん1、2
・麻雀大予言

●かいます

・デザートタンク
・デイトナUSA（ツイン）
・ラリーチャンピオンシップ（ツイン）
・エースドライバー（SD）
・エースドライバー（DX）
・ガンバレット
・リッジレーサー（ツイン）
・ロイヤルアスコット
・スポーツフィッシング
・PCB、各種大型機
・メダル機なんでも買います

※在庫・値段は毎日変動しております。

㈱ママトップ　静岡市竜南1－1－54
☎ 054（248）7700
FAX 054（248）5655

うります&かいます㉖

●うります
・NEWUFOキャッチャー
・UFOキャッチャーミニ
・ガリバーキャッチャー
・ドリームキャッチャー
・ドリームカプセル
・スーパーエレファント
・デイトナUSA　TWIN　DX
・セガラリー・チャンピオンシップ　TWIN　DX
・リッジレーサー　TWIN　DX
・レイブレーサー
・インディ５００　TWIN
・エースドライバー　TWIN
・バーチャレーシングTWIN　DX
・アウトランナーズ
・デザートタンク
・アストロシティー
・バーサスシティー
・エアロシティー
・ポニーマークⅣ　Ⅲ
・キャンディー25吋筐体
・テーブル18吋筐体
・テーブル25吋筐体
・ジャンボツイン　DX
・ゴールデンヘキサ
・エアーホッケー
・ワニワニパニック
・カニカニパニック

●かいます
・アストロシティー
・NEWUFOキャッチャー
・UFOキャッチャーミニ
・ドリームキャッチャー
・スズカ８アワーズDXII　SDII
・アウトランナーズ
・デイトナUSAツインタイプ
・セガラリー・チャンピオンシップ
・リッジレーサー　SD　TWIN
・バーチャレーサー
・その他大型機
・シグマ各種メダル機
・スーパー８WAYS
・メカスロ
・シグマダービーマークⅢ
・ペニーフォール
・セガ各種メダル機
・ポーカー
・セガエキサイティング　ブラックジャック
・ダービーデイ
・ワールドダービー
・エキサイティングボート
・エキサイティングエアーホッケー
・ジャンボツインDX
・ゴールデンヘキサー
・18吋東映・ナナオB管
・18吋テーブル筐体

㈱東洋物産　大阪市阿倍野区昭和町１丁目１９−２１
☎　０６（６２８）２１３６
FAX０６（６２４）３９８７

高く買います!
是非ご一報ください。
全国どこでも即金にて引き取ります!
メダル機 大型機

●中古基板／25吋B管／両替機／メダル機／ロケーション買います。　担当：林屋
株式会社 東洋物産 TEL:06-628-2136
〒545 大阪市阿倍野区昭和町1-19-21　振込先：住友銀行西田辺支店［当座］246847　FAX: 06-624-3987

うります&かいます㉕

●かいます

★どんな基板でもOK！

・旧ナムコ基板、特に高く買います。

☆ショールーム開設しました。遊びにきてください。

イエローバッグ　京都市下京区七条河原町西入南側ＫＳビル1F

☎ 075（343）4860

FAX075（344）0515

●うります

・バーチャレーシング
・ファイナルラップR
・ニューUFOキャッチャー
・ダンプザンプ
・ザウルスキャノン
・ワニワニパニック
・カニカニパニック
・グランプリスターII
・アフターバーナーIIDX
・G－L.O.C. DX
・バトルシャーク
・ホログラム
・トップランディング
・ラインオブファイヤー
・TX－1
・WGP
・ラットモビール
・ハードドライビング
・ヘビーウエイトチャンプ
・デンジャーゾーン
・コズモギャングス
・オペレーションウルフ
・オペレーションサンダーボルト
・スピードサッカー
・スピードバスケット
・ホットロット
・ハーリーレーサー
・ゴールデンボール
・ワールドビンゴ
・ダービーボール
・メタルホークDX
・チェイスHQ
・スーパーモナコGPDX
・ビッグラン
・ギャラクシーホースII
・ポールポジション2
・サンダーセプター
・ホットチェイス
・シルバーストライク
・キャッシュルーレット
・その他新旧多数有り

●かいます

・ジャレコポニーメダルアップライト

㈲オモロン商事　東京都江戸川区南小岩5－18－13

☎ 03（5693）3222

FAX03（5693）3223

中古基板情報がＦＡＸで取り出せます。

情報料は無料です。（情報は毎週月曜更新します）

イエローバッグ基板情報ＦＡＸサービス利用方法

下記の７カ所の内、一番近いＢＯＸセンターにダイヤルして下さい。

東　京	03-3940-6000	名古屋	052-453-6000
大　阪	06 -455-6000	福　岡	092-482-6000
札　幌	011-210-6000	仙　台	022-268-6000
広　島	082-223-6000		

★案内『こちらはファクシミリ情報ＢＯＸセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい』

買いたい時は→567890#

売りたい時は→567899#

★案内『あなたのＦＡＸ番号を市街局番から押して、最後に#を押して下さい』

□□□□□□□□□□#

★案内『ご指定のＦＡＸにお送りいたしますので電話を切ってしばらくお待ち下さい』

中古基板買取りします。古いものから新しいものまで、一枚でもお気軽にリストをＦＡＸして下さい。直ちに値付けいたします。

イエローバッグ

京都市下京区七条河原町西入南側KSビル1F

〒600　☎075(343)4860　FAX075(344)0515

うります&かいます㉔

●かいます

・バーチャファイター２
・バーチャストライカー
・ファイティングバイパーズ
・マーヴルスーパーヒーローズ
・ヴァンパイアハンター
・ストリートファイターＺＥＲＯ
・スーパーストⅡＸ
・ストリートファイターザ・ムービー
・Ｘ－ＭＥＮ
・サイバーボッツ
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・バブルシンフォニー
・パズルボブル２
・対戦ぱずるだま
・極上パロディウス
・サッカースーパースターズ
・ダライアス外伝
・ストライカーズ１９４５
・雷電２
・雷電ＤＸ
・首領蜂
・海底大戦争
・バイパーフェイズワン
・ナムコクラシックコレクション１
・グラディウス２
・レイフォース
・ゲーム天国
・ツインビーヤッホー
・エレベーターアクションリターンズ
・アウトフォクシーズ
・ファイナルアーチ
・鉄拳
・鉄拳２
・鉄拳２ｖｅｒＢ
・ボンバーマンワールド
・上海
・上海２
・上海３
・スーパー上海
・上海万里の長城
・五月陣戦２
・ＫＩＲＡＫＩＲＡ連珠貴族
・サンドアール
・ウルトラ警備隊
・ぷよぷよ通
・豪血寺外伝最強伝説
・ネビュラスレイ
・ウルフファング
・メルヘンメイズ
・ワルキューレの伝説
・ステークスウィナー
・サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・ソニックウイングス３
・パルスター
・ＭＶ－１ＦＺ
・ＭＶ－１Ｆ
・ＣＰ－２マザーボード
・各種ロム、システムボード
その他中古基板、買います

三和電子㈱　東京都板橋区中丸町58－5
☎　０３（３５５４）２２６１
ＦＡＸ０３（３５５４）２２３２

★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

SANWA

NEW & USED P.C.B

●中古のPCBの売買いたします。
●下記まで、お問い合わせ下さい。

FAX:
03-3554-2232

PHONE:
03-3554-2261

三和電子株式会社
SANWA DENSHI CO.,LTD.

本社：〒173 東京都板橋区幸町20-15 TEL 03(3959)6611
振込銀行：住友銀行 お茶水支店㊎414844 FAX03(3955)9208
20-15 SAIWAI-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN. 〒173 PHONE 03(3959)6611
FAX 03(3955)9208 SUMITOMO-BANK OCHANOMIZU-BRANCH A/C NO. 414844

うります&かいます㉓

・ハイパーオリンピック
・バース
・バックファイアー
・バーニングラバー
・バルガス
・ハットトリックヒーロー'95
・バーチャファイター1
・ひげ丸
・ピンポン
・ピットファイター
・B－ウイング
・ビッグストライカー
・ファンタジーゾーンⅠ・Ⅱ
・ブラックドラゴン
・プラスアルファー
・ブラックハート
・フォーメーションZ
・ブランディア
・ぷにっきいず
・ぶろっけん
・ぷよぷよ
・ペンゴ
・ペアーズ
・ヘクシオン
・ヘルファイヤー
・ベイルート
・べんべろべえ
・ボスコニアン
・ポパイ
・ボンバーマンワールド
・ポンピングワールド
・ボナンザブラザーズ
・ポトポト
・ぽいっと
・マジックソード
・魔界村
・マジカルエラーをさがせ
・マッスルボマー
・マリオブラザーズ
・ミスターDo
・ミズバグ大冒険
・ミスターDoVSユニコーン
・ミスターDoワイルドライド
・未来忍者
・ムーンエイリアン
・ムーンパトロール
・ムーンウォーカー
・メルヘンメイズ
・五月陣戦
・名人戦
・与作とドン平
・ライフフォース
・ラビオレプス
・ランバート
・ラストデュエル
・リバーパトロール
・レディバグ
・ロッドランド
・ロックンロープ
・ロードランナーⅡ・Ⅲ・Ⅳ
・ワルキューレの伝説
・ワンダー3

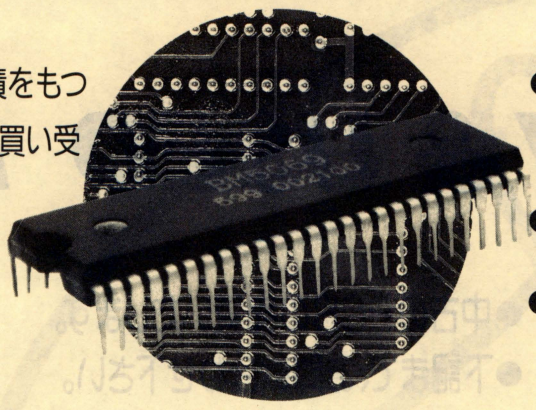
カナヤ商会　大阪市淀川区東三国2－28－10
☎ 06（395）0272
FAX 06（395）0243

●かいます
・中古P．Cボード何でも高価買取致します。
・スクラップ基盤、故障基盤もOKです。
・全て現金にて買取ります。
・その他中古機械もご相談に乗ります。
お気軽にご連絡下さい。

㈱キョーワインターナショナル
東京都品川区大崎1－20－16
☎ 03（3490）5201
FAX 03（5496）1047

中古P.C.ボード高価買い取り！

中古基板を扱って20年の実績をもつ当社がご不満のないお値段で買い受けいたします。
お電話かFAXでお気軽にご連絡ください。



●スクラップ基板、故障基板もOK!!
●全て現金にて買い取り!
●ご相談時に即値づけ!!

株式会社キョーワインターナショナル
〒141 東京都品川区大崎1-20-16
TEL03(3490)5201㈹ FAX03(5496)1047
EXPORT DIVISION
TEL03(3491)7231 FAX03(3491)7233

うります&かいます㉒

中古基板買います。

WE EXPORT USED P.C. BOARDS
TELEX 5233481 KANAYA-J

TEL.06(395)0272

カナヤ商会

FAX.06(395)0243

大阪市淀川区東三国2-28-10

中古基板及び
不要基板を一括買い取ります。
倉庫の在庫整理一括引き受けします。

中古基板売ります。

●うります

・ポニー25吋ラバー筐体（ジャレコ）
・アルチメイトテニス
・アテナのハテナ
・アサルト
・アトミックロボキッド
・アルゴスの戦士
・アッポー
・アルカノイド
・ＡＳＯ
・Ｒ－ＴＹＰＥＩ・II
・アースジョーカー
・１９４２
・１９４３・改
・イチダントアール
・イメージファイト
・インディージョーンズ
・ウォーオブエアロ
・ウイッツ
・ウルトラマン倶楽部
・ウエスタンエクスプレス
・ウルフファング
・エクスバニア
・エメラルディア
・Ｓ．Ｃ．Ｉ．
・Ｆ１グランプリＩ・II
・エンパイアシティ
・エイリアンストーム
・エグゼドエグゼス
・エスケープキッズ
・Ｓ．Ｔ．Ｇ．
・オーマイガァー
・おいしいパズルはいりませんか
・女三四郎
・餓流禍
・臥竜列伝
・影の伝説
・空手道
・ギャラクシアン
・ギャラガ
・ギャプラス
・ギャラガ８８
・銀河任況伝
・奇々怪界
・究極タイガー
・グレートスラッカーズ'94
・グランドストライカー
・グラディウスＩ・II・III
・クレージコングＰII
・ぐっすんおよよ
・クイズ３６５
・源平討魔伝
・原始島
・コラムスＩ・II
・コズモギャングザビデオ
・コズモギャングザパズル
・極上パロディウス
・Ｍｒ．五右エ門
・サラマンダ
・サイドアーム
・ザ・運動会
・ザ・ディープ
・ザ・インドスリーナ
・侍日本一
・Ｊリーグサッカーvシュート
・四川省Ｉ・II
・ジャンプバグ
・将棋Ｉ、II
・ジャイラス
・スタージャッカ
・スターフォース
・スペースインベーダーＤＸ
・スーパーバスケットボール
・ずんずん教の野望
・スタックコラムス
・スーパー上海
・スティンガー
・スクランブル
・スーチィーパイII
・戦場の狼
・ゼクセクス
・セクションＺ
・ソンソン
・ソニックブーム
・ソルダム
・ダブルドラゴンＩ・II・III
・ダークシールＩ
・タントアール
・タイムトンネル
・ダイナミックスキー
・ダッシュ野郎
・大工の源さん
・チェイスＨＱ
・チャタンヤラクーシャンク
・ツタンカーム
・ツインビー
・天地を喰らうII
・ティンクルピット
・テトリス
・出たなツインビー
・デッドコネクション
・10ヤードファイト
・Ｄｒ．トッペル探検隊
・牌砦Ｉ・II
・トリオザパンチ
・ドンキーコングＪＲ
・ドクターミクロ
・ななめでまじっく
・ニューマンアスレチック
・忍者くんＩ・II
・ニューラリーＸ
・ノーティーボーイ
・ノバ２００１
・ハレーズコメット
・バトルクルーザーM12
・パックマン
・パロディウスだ
・華胡蝶
・パックマニア
・バブルボブル

うります&かいます㉑

●うります

・麻雀基板
・赤麻雀
・麻雀基板（RM）格安
・麻雀各種サブボード
・ニューダブルベット
・一発逆転
・ネオジオ４本用筐体
・ネオジオ筐体各種

＜大型機&体感ゲーム＞

・スーパーチャレンジシュート
・ファイナルラップⅢ
・マッドドッグマックリー
・スクールキッズ
・スカッドハンマー
・ポップショット
・ジャンボヘキサ
・ラッキークレーン
・ニューＵＦＯキャッチヤー
・ＵＦＯキャッチャーＤＸ
・ワンダーハンティング
・ハッピーベル
・ラッキーカーニバル
・トレトレボーイ
・リッジレーサー
・キャプテンフラッグＶＳ
・ドリームチャンス
・ワニワニパニック
・エースドライバー
・スイートファクトリー
・ラッドラリー（ツイン）
・グランプリスター
・バトルシャーク
・ターミネーターII
・アームチャンプII
・キャプテンゾディアック
・コンチネンタルサーカス
・セガラリーＤＸ

〈メダルコーナー〉

・エキサイティングダービー
・エキサイティングブラックジャック
・ダービーデイ
・ダービーＭＫⅢ
・ロイヤルアスコット
・キャッシュルーレット
・ビンゴパーティ
・ＳＣ用機（各種）
・ジョーカーズワイルド
・コトブキメダル
・雑メダル（在庫多数）
・18吋ラバータイプ
（ポニー、ステイタス他）
・25吋ラバータイプ
・26吋ラバータイプ
・エアロシティ26吋（セガ）
在庫多数大放出中
・ブラックジャック（アイレム）
・パチパチジャンボ
・26吋筐体中古格安
・28吋ポニーマークII
・18吋モニター中古格安
・フリッパー（各種中古格安）
・スロットベンダー
・ラバータイプ各筐体
・クレーン用、メダル機用
人形、グッズ各種格安
・両替機各種
・メダル機各種
・モニター修理及びゲーム場管理
承ります。（都内近郊出張可）

●かいます

・ニューＵＦＯキャッチャー
・ニューＵＦＯミニ
・ラバータイプ２６吋
・ミニテーブル１８吋
・２５吋（ポニー他各社）
・２６吋（各社）
・エアロシティ２６吋
・アストロｏｒニューアストロ
・アストロバーチャー2
・リッジレーサー
・ＳＣ用メダル機（各社）
・中古Ｂ管２５、２６吋
・中古モニター各種
・メダル機各種
・両替機各種
・大型機械各種

※振込口座
朝日信用金庫　本所支店
普通　１４０７８８
（有）トスク

㈲トスク　東京都墨田区東駒形
２−２−６　田中ビル２Ｆ
☎　０３（５６０８）４８０４
FAX 03（5608）１００８(24H)

●うります

・ボーナスチャンス（スロット）
・アラジンチャンス（　〃　）
・たいむチャンス（パチンコ）
・トロピカルアイランド（　〃　）
・飲酒チェッカー
・チキンドラッグゲーム
・ポップショット（コルク銃）
・シューティングシュート（　〃　）
・コトブキ　18インチアップライト
・ペニーフォール
（シグマ製・両面タイプ）

㈱宝娯楽　東京都大田区大森北
６-１-３とくしまやハイツ２Ｆ
☎　０３（３７６７）８７８０（代）
ＦＡＸ０３（３７６７）８７２１

★うります&かいますの締切は毎月５日です。下記へＦＡＸでお送り下さい。
FAX06−834−4839
締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

うります&かいます⑳

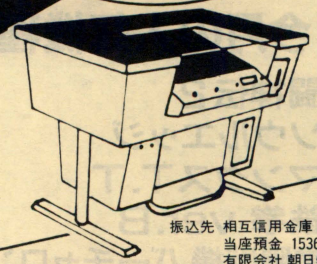
●かいます

《タイトー》
・エレベーターアクションリターンズ
・タイトーＦ３マザー
・バブルシンフォニー　ＰＣＢ
・ダライアス外伝　ＰＣＢ
・カイザーナックル　ＰＣＢ
・スペースインベーダー　ＤＸ
・レイフォース
・モータルコンバット
・ＮＢＡ．ＪＡＭ
・アラビアンマジック
・ライトブリンガー
《ナムコ》
・スーパーワースタ'95
・鉄拳
・アウトフォクシーズ
・マッハブレイカーズ
・ネビュラスレイ
・ワルキューレの冒険
・フェリオス
・オーダイン
《セガ》
・バーチャファイターＬＩＭＩＸ
・ばくばくアニマル
・ゴールデンアックスザデュエル
・ぷよぷよ通
・ゴールデンアックス２
・ぷよぷよ
・ダークエッジ
・バーチャファイターＰＣＢ
《ＤＥＣＯ》
・マジカルドロップ
・バックファイア
・水滸演武
・グレートラグタイムショー
・ポケットギャルＤＸ
・ナイトスラッシャーズ
・ヘビースマッシュ
・ウルフファング
《バンプレスト》
・スーパースラムズ
・美少女戦士セーラームーン
・ウルトラ警備隊
・ドラゴンボールＺスーパーバトル
・戦国エース
・雷神魔傀
・マジンガーＺ
《ビデオシステム》
・ファイナルロマンス２
・爆裂クラッシュレース
《カプコン》
・ストリートファイターＺＥＲＯ
・ストリートファイター・ザ・ムービー
・ヴァンパイアハンター
・サイバーボッツ
・Ｘ－ＭＥＮ
・天地を喰らう２
・ストライダー飛龍
・エリア８８
《ジャレコ》
・Ｐ－４７　ＡＣＥＳ
《アイレム》
・海底大戦争
・野球格闘リーグマン
・メジャータイトルII
・ボンバーマンワールド
・アンダーカバーコップス
・ファイアーバレル
・パーフェクトソルジャーズ
《コナミ》
・サッカースーパースターズ
・極上パロディウス
・究極戦隊ダダンダーン
・プレミアサッカー
・スラムダンク
・ゴルフィンググレイツII
・バイオレントストーム
・ミスティックウォリアーズ
・メタモルフィックフォース
・ＧＩジョー
・Ｘ－ＭＥＮ
・サンセットライダース
・悪魔城ドラキュラ
《その他》
・ストライカーズ１９４５
・ＰＡＮＧ　３
・ガンバード
・パズルボブル
・ドリフトアウト'94
・五月陣戦
・五月陣戦２
・サバイバルアーツ
・ワールドラリー
・サンダードラゴン２
・マッドシャーク
・ビッグファイト
・豪血寺一族２
・上海２
・上海３
・ＪＪスコーカーズ
・魔法大作戦
・疾風魔法大作戦
《東亜プラン》
・ナックルバッシュ
・バツグン
《セイブ開発》
・バイパーフェイズワン
・雷電ＤＸ
・雷電２
《カネコ》
・ジャッキーチェン
・グレート1000マイルラリー
・ギャルズパニック２
・ギャルズパニック2スペシャルＥＤ
・大王
・燃えよゴンタ
・ラピッドヒーロー
・スカイアラート
・ダブルウイング
・スーパーリアル麻雀Ｐ－Ｖ
・アイドル雀士スーチーパイ２
・麻雀　極
・その他麻雀＆花札ｅｔｃ．

メディア商事㈱　東大阪市中新開2丁目13番35号
☎　0729（64）0717
FAX0729（64）2059

ゲーム機の販売・修理・5カード・7カードあらゆるオリジナルソフト製作・解析承ります！

中古新台



振込先　相互信用金庫 守口(支)
当座預金 153659
有限会社 朝日物産

有限会社 朝日物産
〒535 大阪市旭区新森7丁目4番32号
電話 06（955）2311（代）
FAX 06（955）2313

うります&かいます⑲

新売 中買
各種ゲーム機販売リース
レジャー施設管理運営
株式会社カンゼ
〒141 東京都品川区上大崎2-13-45～501
TEL 03(5420)0571 FAX 03(5420)0740

●うります

・ワールドダービー
・ロイヤルアスコット
・EXダービー
・ラストクイーン　2人用
・メダルUP　25セント
・リビエラ
・ジョイフルカード　6人用
・ブラックジャック　5人用
・ティンカーベル
・ラウンドスロット
・ドローポーカー
・ローリングパニック
・ニューラッキーツイン
・EJ－DD
・JW－DD
・マジックサーカス
・ニューペニーホール
・スーパーアクシス
・トップシューティング
・クレージーキャット
・トリオデビンゴ
・デイトナUSA（ツイン）
・リッジレーサー2（ツイン）
・アウトランナー（ツイン）
・バーチャファイター1（メガロ50）
・それいけココロジー
・キャプテンフラッグ
・ハローダンク　2人用
・アストロシティー
・ファイナルラップR（ツイン）
・ワールドサッカー
・ファラオの予言
・えんま大王
・スカッドハンマー
・タムタムモンキー
・パタンパニック
・パクスクランブル
・ヒルクライマー
・貸出機DP－15－1
・両替機DP－13－1
・アームチャンプ1
・リーサルエンフォーサーズ
・アウピードサッカー
・ボタン早押し選手権
・スーパーモナコGP（SD）
・ちびパチフィーバー
・SR－II
・スーパーカップ
・C－15　10人用
・C－7MKIII　10人用
・SX－1　6人用
・ダービーディ　6人用
・クリスタルダービー　10人用
・マジックサーカス　6人用
・D－3ボス
・高額両替機　ER－20
・ダイスポーカー　6人用

㈱観世　東京都品川区上大崎2－13－45日興パレスグリーンビュー白金501号
☎ 03（5420）0571
FAX03（5420）0740

アミューズメント機器 総合レンタル

今月の人気機種
闘神伝2
ソウルエッジ
マンクスT.T
鉄拳 ver.B
電脳戦機 バーチャロン
リアルバウト餓狼伝説

ゲーム機一台からアミューズメントスペース丸ごと
お店のスペースに合わせて
最新ビデオゲーム・メダル機・大型機・プライズ機等
どの様な機械でも御用意します

レンタル
歩率の明細は
御相談ください

ゲーム場の企画立案 運営管理・レンタル
トーヨーリース販売株式会社
〒168 東京都杉並区宮前1-7-7
TEL 03-3331-6566 FAX 03-3335-7785
24時間以内の迅速なアフターサービス低コストによる経費節減

うります&かいます⑱

●かいます

・アサルト
・アテナ
・アルゴスの戦士
・悪魔城ドラキュラ
・R－TYPEI・IILEO
・イシターの復活
・１９４１
・１９４２
・１９４３
・１９４３改
・ウルフファング
・エグゼドエグゼス
・エドワードランディ
・A－JAX
・エリア８８
・Xマルチプライ
・オーダイン
・黄金の城
・ガイアポリス
・ガンスモーク
・ギャプラス
・究極タイガー
・グラディウスI・II・III
・ゲイングランド
・魂斗羅
・サイドアーム
・サラマンダ
・ザ・グレートラグタイムショー
・サンダークロス２
・ストライダー飛竜
・スペランカー
・スターフォース
・スパルタンX
・スーパー魂斗羅
・ゼビウス
・ゼロウイング
・ソニックウイングス
・ソロモンの鍵
・ダライアス外伝
・大魔界村
・大王
・チェルノブ
・テトリス
・出たなツインビー
・ドルアーガの塔
・ドラゴンバスター
・ドラゴンスピリッツ
・トライゴン
・ネビュラスレイ
・バツグン
・バブルボブル
・バイオレントストーム
・ハレーズコメット
・パックランド
・パックマニア
・B－WING
・フェリオス
・ファンタジーゾーン
・プリルラ
・ファイナルファイト
・ヘルファイヤー
・マーベルランド
・マクロス１・２
・魔界村
・メルヘンメイズ
・メタルブラック
・メタモルフィックフォース
・五月陣戦
・五月陣戦２
・ライフフォース
・リブルラブル
・レイフォース
・ロストワールド（P付）
・ロッドランド
・ロードランナーシリーズ
・ワンダーモモ
・ワンダー３
・ワルキューレの伝説

㈲ミルキーウェイ　名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2階
☎　052(262)3295
FAX052(262)2373

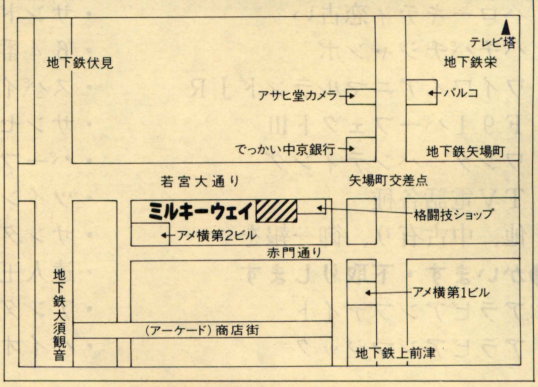
中古基板 売ります/買います

TEL 052-262-3295
FAX 052-262-2373

1枚からでも買います。
まずお電話ください。

〒460 名古屋市中区大須
3-5-13 ハセビル2F

オペレーターの方大歓迎
ぜひ一度御来店ください。



アーケードゲームショップ
ミルキーウェイ

うります&かいます⑰

確かな販売
SURE SALE
確かな技術
SURE TECHNIQUE
確かな情報
SURE INFORMATION
㈱ユニバース

●うります

＜ＰＣＢ＞

・プレミアサッカー
・パロディウスだ！
・グランドストライカー
・スラップショット
・トップランキングスター
・富士山バスターズ
・ファイターズヒストリー
・クイズ３６５
・ネオジオハード
・へべれけのぽぷーん
・華銀河
・麻雀競馬王
・ギャルの告白
・コラムスII
・アルティメイトテニス
・キャプテンコマンドー

＜ＳＣ機・他＞

・セーラークリスタルルーレット
・セーラー銀水晶
・ドリームキュート
・ラッキーセブン
・ジャンケン福引き
・ラブフォーチュン
・ミスティ
・ハローキティ恋占い
・パチパチジャンボ
・ワイワイアニマルランドＪＲ
・Ｆ９１パーフェクトIII
・ワンダーハンティング
・ＴＶ電話各種
・他、中古有り、御一報を

●かいます・下取りします

・アラビアンファイト
・アラビアンマジック
・アステリックス
・ビッグファイト
・バツグン
・バッキーオヘア
・ビーラップボーイズ
・バトルロード
・大王
・キャプテンアメリカ
・ダイエットゴーゴー
・ダブルウイング
・ドギューン
・Ｆ／Ａ
・ファイナルスターフォース
・フィグゼイト
・ガイアポリス
・ＧＩジョー
・ガンネイル
・グリッドシーカー
・ジオストーム
・ゴールデンアックス４Ｐ
・フック
・ケンゴ
・マクロス
・マッドシャーク
・メタモルフィックホース
・マジンガーＺ
・マーシャルチャンピオン
・ミスティックウォーリアーズ
・ナイトスラッシャーズ
・ネビュラスレイ
・シャドーフォース
・アウトゾーン
・ロボコップII
・豪血寺一族
・豪血寺一族２
・雷電
・雷電II
・雷電ＤＸ
・ローラーゲーム
・シンプソンズ
・サンドスコーピオン
・６４番街
・スパイダーマン４Ｐ
・サンセットライダース
・パーフェクトソルジャー
・ツインイーグルII
・サンダーゾーン
・達人王II
・アンダーカバーコップス
・バイオレントストーム
・Ｘ－ＭＥＮ（コナミ）
・ゼロチーム
・サンダードラゴンII
・ガンバード
・サンダーフォックス
・疾風魔法大作戦
・魔法大作戦
・ライトブリンガー
・大江戸ファイト
・ウルトラ闘魂伝説
・ストリートファイターII
・ストリートファイターII″
・ストリートファイターIIターボ
・海底大戦争
・ダダンダーン
・ラッビットヒーローズ
・スズカエイトアワーズ２
・リッジレーサー
・デイトナＵＳＡ

ゲーム経営の
企画
運営
新規オープン
までですべておまかせ下さい。
㈱ユニバース

㈱ユニバース　大阪市住之江区北加賀屋５－８－５７ユニバースビル
☎ ０６（６８２）３４４４
FAX ０６（６８１）９７７０

豊橋（営）愛知県豊橋市北山町５－６
☎ ０５３２（４６）６１０３
FAX ０５３２（４８）６１５５

米子（営）鳥取県米子市加茂町２－１３８山本ビル
☎ ０８５９（３５）３６６０
FAX ０８５９（３５）３７５７

うります&かいます⑯

●うります

・18インチ・20インチ 筐体
・18インチ・20インチ ラバー筐体
・２６インチラバー筐体
・14インチアップライト 基板入り
・ニューＵＦＯキャッチャー
・マスコットランド（１人用）
・ストⅡダッシュターボ
・キャディラックス
・天地を喰らうⅡ
・スーパーハングオン
・ペニーフォール
・フリッパー各種
・スーパーダービー
・アフターバーナー
・乗り物－ロボット・戦車・汽車
・スーパーコンチネンタル
・低高速ホッパー
・ニューグランドダービー（６人用）
・ラッキークレーン
・人形つかみ（クレーン）
・ミニクレーン
・定置式乗物各種あります
・日物・寿・大森製アップライト型メダルゲーム機
・グローリー電動コイン計算機
・コインペット
・コイン両替機
・手動式コイン計算機
・千円・五百円両替機
・グローリー１万円両替機
・手動式・電動式コイン計算機
・中古コイン（サイズ 各種有り23∅・24.5∅・25 ∅・26 ∅・27 ∅）
・各種コックピットタイプ 有ります。

●かいます

・各種中古ゲーム機・中古基板
・忍者ウォリアーズ
・キングダービー
・スーパーダービー
・ＵＦＯキャッチャー
・ニューＵＦＯキャッチャー
・マスコットランド（１人用）
・ストリートファイターⅡ
・ストリートファイターⅡダッシュ
・餓狼伝説スペシャル
・寿・大森タイプのメダル機
・18インチ・20インチ 各筐体
・ジャンポーカー・スロット
・各種コックピットタイプ
・ファイナルラップ２
・コズモギャングズ
・ビーストバスターズ
・スーパーモナコグランプリ
・スーパーコンチ高速ホッパー
・キングダービー４人用
・パワードリフト
・パチンコタイプ各種
・チェイスＨＱ
・トップランディング
・アウトラン
・バリー製スロットマシン
・フリッパー（1年位前の物2.3台）
・カードゲーム
・スロットゲーム
・中古筐体
・識別機
・スーパーコンチ・ボーナスライン・各高速ホッパー高価にて買取ります
・千円・五百円両替機
・コイン両替機・コイン計算機
・各種コイン買います

＊振込銀行
住友銀行　天王寺駅前支店
普通口座　１９５４０３
ダイユウ

大裕　大阪市浪速区下寺３－６－２
☎ ０６（６４４）０３２８
ＦＡＸ ０６（６４４）０３３１

●うります

・ポニー１８吋（ジャレコ）
・ステイタス１８吋（カプコン）
・コンソレット１８吋（ナムコ）
・シティ１８吋（セガ）
・ライダー１８吋（マリンゲーム）
・キャンディー１８吋（ＳＮＫ）
・ポニー２５吋（ジャレコ）
・ステイタス２５吋（カプコン）
・マドンナ２５吋（アイレム）
・トッシュ２５吋（サミー）
・エース２５吋（マリンゲーム）
・筐太郎２６吋（テクモ）
・ドーミーＪｒ．２６吋（コナミ）
・ＭＶＳ－Ｕ２　２５吋（ＳＮＫ）
・ＭＶＳ－Ｕ４　２５吋（ＳＮＫ）
・ＳＣ２５型－４　２５吋（ＳＮＫ）
・ＭＶ２５ＵＰ－Ｏ　２５吋（ＳＮＫ）
・キャンディー２５吋（ＳＮＫ）
・カナリー２５吋（タイトー）
・エアロシティ２６吋（セガ）
・各種ＴＶゲーム筐体
・ロイヤルアスコット
・チキチキマシン猛レース
・カリビアンブール
・ビンゴサーカス
・スターバースト
・コスモスクラブ
・ＢＩＧⅢ
・ジュエリーゴールド
・ゴールデンウェーブ

●かいます

・上海　・上海Ⅱ　・上海Ⅲ
・スーパー上海
・テトリス
・コラムス
・ぷよぷよ
・ぷよぷよ通
・対戦ぱずるだま
・イチダントアール
・ダライアス外伝
・スペースインベーダーＤＸ
・クイズ３６５
・ガンバード
・ファイナルロマンス
・アイドル雀士スーチーパイ
・プリティーセーラー１８禁
・各種麻雀基板

㈱エパトン　静岡県浜松市広沢３－２４－５
☎ ０５３（４５３）８６３０
ＦＡＸ０５３（４５３）８６３２

うります&かいます⑮

・美少女戦士セーラームーン
・ゴールデンアックスザデュエル
・ダークエッジ
・ぷよぷよ通
・アラビアンファイト
・ぷよぷよ
・コットン
・ドラゴンボールZ
・セイブカップサッカー
・ゼロチーム
・雷電
・雷電II
・雷電DX
・疾風魔法大作戦
・豪血寺一族
・大王
・ノストラダムス
・燃えよゴンタ
・レジオネア
・マッドシャーク
・ビッグストライカー
・64番ストリート
・ガンバード
・ワールドラリー
・ツインイーグルII
・雷龍II
・ワールドカップ'94
・大江戸ファイト
・お天気パラダイス
・ダンクドリーム
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
・得点王3
・真サムライスピリッツ

㈱ロータスプレス　東京都渋谷区恵比寿西1－10－6　恵比寿ツインズ7F
☎　03（3770）2731
FAX　03（3770）2880

●うります
・エメラルドホール（8人用）
・ビンゴサーカス（8人用）
・ニューペニーフォール
・ミルキーウェイ
・メカスロ　各種
・ニュースピードホッケー
・パチンコ（プライズもの）各種
・中古基板各種

大阪サービス販売㈱　堺市南花田口町1丁目3番13号ジョイントビル2F
☎・FAX0722(21)8533

中古基板
売ります
買います

Alex
㈱アレックス

TEL092-461-2202
FAX092-461-2203
〒816
福岡市博多区半道橋1－14－30

●うります
・ピンボール
・コイン計数機
・野球拳・筐体・ソフト
・リーサルエンフォーサーズ
・バーチャコップ
・リアルパンチャー
・GPライダー
・バーチャファイター1・2
・ネオカーニバルSPミニ
・アウトランDX
・メダルポニー
・マドンナ25筐体
・エアロ26筐体
・ドーミーシアター33
・MVS－25－U4筐体
・ネオジオMVSハード・ソフト
・マーヴル・スーパーヒーローズ
・サイバーボッツ
・鉄拳1、2
・ストIIシリーズ
・ストリートファイターZERO
・SFザ・ムービー
・バイパーフェイズワン
・パズルボブル1、2
・湾岸戦争
・ドラグーンマイト
・豪血寺一族I・II
・ヴァンパイアハンター
・X－MEN
・ばくばくアニマル
・グランドストライカー
・ファイナルロマンス2
・スタックコラムス
・砦－とりで－I・II
・ぷよぷよI・II
・ぐっすんおよよ
・バーチャファイターリミックス
・バブルシンフォニー
・上海III
・グレート1000マイルラリー
・アサルト（P付）
・ツインビーヤッホー！
・対戦ぱずるだま
・グレートスラッガーズ'94
・コラムスI・II
・ザ・Jリーグ1994
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・ストライカーズ1945
・LD麻雀／クイズ
・麻雀ハイパーリアクション
・麻雀エンジェルキッス
■各種花札在庫有り！
■各種麻雀在庫有り！
■その他各種在庫有り(400種)！
（基板・ロムキット・大型機）

●かいます
・セガラリー・チャンピオンシップ
・バーチャファイター2
・ファイティングバイパーズ
・バーチャシリーズ
・エアロ・アストロ他筐体
・両替機・コイン計算機
・その他、各種プライズ機・大型機高価買取致します。
★中古基板高価買取（現金）
★下取リストFAX送信！
★在庫リストFAX送信！
※振込銀行
西日本銀行　大橋駅前支店
普通　1746 14
株式会社　アレックス

㈱アレックス　福岡市博多区半道橋1－14－30
☎　092（461）2202
FAX092（461）2203
FAX092（413）5512

★売ります&買いますの締切は毎月5日です。下記宛FAX等で原稿をお送り下さい。

FAX　06-834-4839
TEL　06-339-3004

うります&かいます⑭

●かいます

・スーパーストⅡX
・スーパーストⅡ
・エイリアンＶＳプレデター
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・ストⅡターボ
・ストⅡダッシュ
・ストⅡ
・ヴァンパイア
・パワードギア
・ヴァンパイアハンター
・Ｘ－ＭＥＮ
・サイバーボッツ
・スラムダンク
・サッカースーパースター
・究極戦隊ダダンダーン
・バイオレントストーム
・メタモルフィックフォース
・ミスティックウォリアーズ
・サンセットライダーズ
・ＧＩジョー
・対戦ぱずるだま
・ゼクセクス
・バッキーオヘア
・ガイアポリス
・究極パロディウス
・グラディウスⅢ
・レイフォース
・ライトブリンガー
・バブルシンフォニー
・アラビアンマジック
・ダライアス外伝
・カイザーナックル
・ナイトスラッシャーズ
・ウルフファング
・グレートラグタイムショー
・エドワードランディー
・キャプテンアメリカ
・サンダーゾーン
・ダイエットＧＯＧＯ
・ダークシールⅡ
・ポケットギャルＤＸ
・ロボコップ２
・ネビュラスレイ
・ナックルヘッズ
・マッハブレイカーズ
・鉄拳
・ドラゴンセイバー
・アウトフォクシーズ
・スプラッターハウス
・ファイナルラップ３
・バツグン
・ナックルバッシュ
・達人王
・Ｖファイブ
・フィグゼイト
・ドギューン
・格闘野球リーグマン
・ボンバーマンワールド
・アンダーカバーコップス
・フック
・パーフェクトソルジャー
・ジオストーム
・Ｒ－ＴＹＰＥ　ＬＥＯ
・クロスブレイズ
・Ｘマルチプライ
・ファイヤーバレル
・剣豪
・ガンホーキ
・戦国エース
・マシンガーＺ
・ドラゴンボールＺ
・ドラゴンボールＺⅡ
・ウルトラ警備隊
・電神魔傀

NEW& USED: P.C. BOARD
Buy & Sell
LATEST NEWS
EARLIEST DELIVERY
CONTINOUS SERVICE

LOTUS PRESS
GAME WORLD
Please Call US 03(3770)2731
FAX 03(3770)2880
EBISU TWINS. 7F 1-10-6 EBISU-NISHI, SHIBUYA-KU, TOKYO, JAPAN.

うります&かいます⑬

●かいます

・リッジレーサーS
・リッジレーサーツイン
・コカコーラスズカ8HDX
・コカコーラスズカ8HSD
・ファイナルラップR
・ファイナルラップIII
・メタルフォーク
・フォートラックスDX
・スターブレード
・パワーホイールツイン
・スティールガンナー
・ウイニングランDX
・ノックダウン91
・ゴーリーゴースト
・スイートファクトリー
・コズモギャングズ
・ワニワニパニック
・ソルバルウ
・ボタン早押し選手権
・ニューUFOキャッチャー
・デイトナUSADX
・デイトナUSAツイン
・バーチャレーシングDX
・バーチャレーシングツイン
・アウトランナーズツイン
・ラッドモビールDX
・ラッドラリーツイン
・スーパーモナコGPDX
・スーパーモナコGPツイン
・アウトランDX
・エアレスキュー
・F-1エキゾーストノート
・パワードリフトDX
・G-L.O.C.DX
・F-1スーパーラップツイン
・ラインオブファイヤー
・サンダーブレード
・アフターバーナーDX
・GPライダー
・Sハングオンミニライドオン
・ハングオンDX
・ABコップ
・ギャラクシーフォースII
・レイルチェイス
・スタジアムクロス
・レーザーゴースト
・タイトルファイト
・ウエスタンドリーム
・ワールドダービー
・シスコヒートDX
・ビッグランDX
・グランプリスター
・グランプリスターII
・ラッキー&ワイルド
・アームチャンプ
・アームチャンプII
・サーカス&サーカス
・Pサンダーボルト
・OPウルフ
・レーシングビート
・スーパーチェイス
・ターミネーター2
・ソニックブラストマン
・リーサルエンフォーサズ
・ビーストバスターズ
・ジョーカーズワイルドポーカー
・S8ウエイズ
・ブラックジャック

ナミキ商事㈱　東京都大田区西糀谷3-3-11
☎ 03(5705)3431
FAX03(5705)3435

買取専門店
ジャンク基板
スクラップ基板
通常基板の売買もOK
TEL:06-746-1943
中古IC部品販売会社
浪速電子
FAX:06-744-1235
〒578 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13

●うります

・中古基板
(特に昔なつかしいレトロ基板にも力を入れています)

売買のことならお任せ下さい。まずはお気軽にお問い合わせ下さい。

●かいます

・ジャンク基板
・スクラップ基板
(ROMナシ・故障・欠品基板もOK)

浪速電子　東大阪市西鴻池町1-14-13
☎ 06(746)1943
FAX 06(744)1235

★売ります&買いますの締切は毎月5日です。下記宛FAX等で原稿をお送り下さい。

FAX 06-834-4839
TEL 06-339-3004

エキサイティングダービー

ニューUFOキャッチャー

デイトナUSAツイン

リッジレーサー2(ツイン)

ターミネーターII
新品・中古機器　販売・買い取り
中古機器高価買い取り致します!
大型機・各種メダル機・クレーン機・両替機・筐体・ぬいぐるみ・景品・店頭機
全メーカー製品取扱い
SINCE 1974
ナミキ商事株式会社
NAMIKI TRADING CO.,LTD.
東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL03(5705)3431㈹・FAX03(5705)3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.
振込先
富士銀行 羽田支店
当06533 ナミキ商事㈱
あさひ銀行 蒲田支店
当510118 ナミキ商事㈱

うります&かいます⑫

《グローリー
中古両替機売ります》
完全整備中古新セコシン機！

高額紙幣両替機　ER−20
（万・五千・千札・五百硬）
2ホッパー両替機　ER−40
（投出種類枚数調整可能）
千札・五百硬貨両替機 EP−8A
（百円硬貨投出専用）

カナヤ商会
☎06-395-0272 FAX06-395-0243
大阪市淀川区東三国2-28-10

●うります

・ストリートファイターZERO
・首領蜂
・ゲーム天国
・マーヴル・スーパーヒーローズ
・サイバーボッツ
・バイパーフェイズ1
・ヴァンパイアハンター
・X−MEN
・パワードギア
・スーパーマッスルボマー
・スーパーストIIX
・エイリアンVSプレデター
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・豪血寺外伝最強伝説
・スラムダンク
・極上パロディウス
・KIRAKIRA連珠貴族
・ぷよぷよ通
・ぷよぷよ
・五月陣戦1・2
・パズルボブル1・2
・スーパースラムズ
・ステークスウイナー
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 94
・鉄拳 1・2
・スペースインベーダーDX
・ドレミファグランプリ
・スーパーリアル麻雀PV、PIV、PIII
・スーチーパイ1・2
・ファイナルロマンス1・2
・スーパーマル禁版
・華弥生 ・華の舞 ・華折鶴
・ラッキー13雀夢
・スーパー華パラダイス
・アイドル麻雀
・がんばれギンくん
・ウルトラ警備隊
・ゴールデンアックスザデュエル
・美少女戦士セーラームーン
・ガンバード
・ティンクルピット
・コズモギャングザビデオ
・ワースタ93
・グレートスラッガー94
・対戦ぱずるだま
・テトリス
・コラムス1・2
・ラリーX ・ニューラリーX
・バーチャファイター1・2
・脳力向上委員会
・イチダントアール
・A−JAX
・スーパー上海
・クイズ&ドラゴンズ
・クラックダウン
・クレヨンしんちゃん1・2
・得点王1、2、3
・餓狼伝説3
・エレベーターアクションリターンズ
・ニューラッキー8ライン

●かいます

・ダライアス外伝
・ツインビーヤッホー
・バツグン
・雷電DX
・レイフォース
・上海I・II・III
・ヴァンパイアハンター
・麻雀同級生
・連珠貴族
・鉄拳1・2
・五月陣戦1・2
・ガンバード
・マッハブレイカーズ
・ウルトラ警備隊
・ぷよぷよ通
・パズルボブル2
・メタルブラック
・ガンフロンティア
・プリルラ
・ウルフファング
・美少女戦士セーラームーン
・グラディウスI・II・III
・パズルボブル
・フェリオス
・グリッドシーカー
・アテナ
・サイコソルジャー
・ファイナルロマンス2
・スーパーリアル 花札恋こいしましょ
・プリティセーラー1・2
・ストライカー1945
・麻雀ハイパーリアクション

㈲ファントム　東京都千代田区
外神田3−1−2明治ビル3F
☎ 03（3257）1126
FAX03（3257）1135

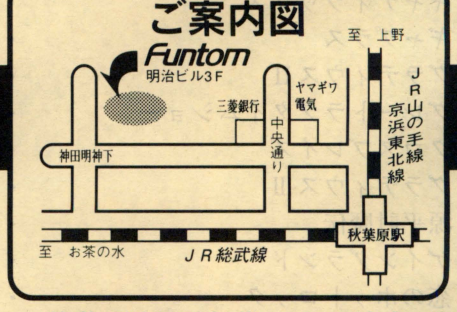
Funtom　FUNTOM, Arcade Game Specialist

本格派ゲーム基板、筐体の店。

新品筐体に人気ゲームを装填！デモ展開中。業者の方にも触って選べる魅力で一杯！
新旧基盤、筐体ともお得なファントム価格でご期待にお応えします。

有限会社 ファントム　〒101　東京都千代田区外神田3-1-2　明治ビル3F
TEL (03)3257-1126 / FAX (03)3257-1135

ご案内図



JR秋葉原駅・電気街口から徒歩5分

うります&かいます⑪

売ります買います

㈱宇宙堂

名古屋市北区下飯田4丁目6-2

☎ 052(916)1407

FAX 052(916)1502

フリーダイヤル

0120−140701

●かいます

・R−TYPE LEO
・アルゴスの戦士
・アンダーカバーコップス
・悪魔城ドラキュラ
・アサルトP付
・アルティメイトテニス
・イシターの復活
・イチダントアール
・ウルフファング
・ヴァンパイア
・ウイロー
・X−MEN
・エイリアンVSプレデター
・エイリアンシンドローム
・エドワードランディー
・A−JAX
・エリア88
・F／A
・大江戸ファイト
・ガンフロンティア（大ボード）
・ガイアポリス
・海底大戦争
・ガンハード
・キャプテンコマンドー
・キングオブドラゴンズ
・銀河任侠伝
・究極戦隊ダダンダーン
・キャディラックス
・ギャプラス
・グラディウスII
・グレートラグタイムショー
・クロスブレイズ
・グラディウスIII
・源平討魔伝
・ゲイングランド
・恋のホットロック
・ゴールデンアックスII
・豪血寺一族
・極上パロディウスだ
・豪血寺一族2
・サンダークロス
・サイコソルジャー
・サラマンダ
・サンダーゾーン
・最後の忍道
・サイコニクスオスカー
・上海III
・疾風魔法大作戦
・ジオストーム
・スーパーコントラ
・S−SFIIX
・スラムダンク
・ストライダー飛龍
・スカイキッドDX
・戦国エース
・ゼクセクス
・達人王
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・ダライアス外伝
・大魔界村
・大王
・対戦ぱずる玉
・タオ体道
・チャタンヤラクーシャンク
・ツインイーグルII
・天地を喰らう2
・ドラゴンボール
・ドラゴンスピリッツ
・ドラゴンセイバー
・トリオザパンチ
・トライゴン
・ドルアーガの塔
・トイポップ
・ナックルヘッズ
・ナイツオブザラウンド
・ナイトスラッシャーズ
・ニューマンアスレチックス
・ニモ
・ネビュラスレイ
・パックマニア
・パックランド
・バツグン
・ハイパーデュエル
・パニッシャー
・バトルクロード
・パワードギア
・バーチャファイターPCBキット
・ぶたさん
・プリルラ
・ファイネストアワー
・ベラボーマンP付
・ホッピングマッピー
・ボンバーマンワールド
・魔法大作戦
・魔界村
・魔獣の王国
・マーシャルチャンピオン
・マジンガーZ
・メタルブラック（大ボード）
・メルヘンメイズ
・野球格闘リーグマン
・ライトブリンガー
・雷電II
・ライフフォース
・雷電DX
・レイフォース
・ロストワールドP付
・スーパーマルキン版
・スーチーパイ
・セーラーウォーズ
・プリティーセーラー18禁
・スーパーリアル麻雀PIII
・スーパーリアル麻雀PIV
・スーパーリアル麻雀PV
・ネオジオ一本用ハード
・筐体スピリッツ
・キングオブファイターズ94
・痛快ガンガン行進曲
・ソニックウイングス2
・オペレーションラグナロク

㈱宇宙堂　名古屋市北区下飯田4丁目6−2

☎ 052（916）1407

FAX052（916）1502

宇宙堂では毎月1回一生懸命働いてくれた中古基板に感謝の心でしめやかに供養祭を行っております。
貴社も中古基板は是非当社に御送り下さいますよう御願いします。
又、貴社の在庫をFAXで送って頂ければ値段御付けします。

うります&かいます⑩

●うります
・デイトナＵＳＡ
・バーチャファイター
・ポスター工場
●かいます
・ハットトリックヒーロー'95
・グリッドシーカー
・達人
・竜神
・レイフォース
・レジオネア
・ガンネイル
・テキパキ
・リムロッキンバスケットボール
・エイトホース
・Ｐ－４７　ＡＣＥＳ
・マジカルキャットアドベンチャー
・ＪＵＪＵ伝説
・ヒーテッドバレル
・雷電ＤＸ
・雷電２
・ゼロチーム
・ゴールデンアックス・ザ・デュエル
・ムーンウォーカー
・鉄拳
・鉄拳２
・ネビュラスレイ
・ワルキューレの伝説
・フェリオス
・バツグン
・お天気パラダイス
・ドギューン
・ウルトラ警備隊
・ドラゴンボールＺ－２
・ドラゴンボールＺ
・戦国エース
・美少女戦士セーラームーン
・ナイトクラッシャーズ
・ジョー&マックリターンズ
・キャプテンアメリカ
・ジャッキーチェン
・大江戸ファイト
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・サッカースーパースター
・サラマンダ
・メタモルフィックフォース
・ライフフォース
・バッキーオヘア
・ザ・シンプソンズ
・グラディウス２
・グラディウス３
・格闘野球リーグマン
・海底大戦争
・ボンバーマンワールド
・ストリートファイター２
・ストリートファイター２'
・マジックソード
・キャディラックス
・エリア８８
・ワールドラリー
・疾風魔法大作戦
・ストライカーズ１９４５

㈱秀和　大阪市浪速区日本橋５－１４－９　松竹ビル６Ｆ
☎　０６（６３２）６６４４
ＦＡＸ０６（６４９）７２２２

●うります
・キャンディ26(ＵＰ)
・キャンディ26(テーブル)
・ＭＶＳ６
・ＭＶＳ４
・キャンディ18
・ライダー18
・コスモラムダ25
・天画50
・ラウンドスロット
・ブラックジャック(アイレム)
・ペニーホール
・ネクストダイス
・パトラジョーカー
・エクセレント
・バーチャ・レーシング(ＴＷＩＮ)
・サイバースレッド
・スーパーモナコＧＰ(ＳＤ)
・ダンクアンドダンク
・タムタムモンキー
・バスケットスタジアムＷ
・フリッパー
・ロッキーアンドブルウィンクル
・タートルズ
・ラストアクションヒーロー
・リーサルウェポン
・スタートレック
・その他
・ドラゴンフィーバー
・ロシアンダイナマイト
・カルマアイ
・グローリー両替機
・メダル貸機
・グローリー硬貨計数器(ＣＮ-10Ｍ)

㈱ソシアム　大宮市丸ケ崎町４－７
☎　０４８（６８８）５７１１
ＦＡＸ０４８（６８８）５７９９

中古基板情報はＦＡＸで24時間ＯＫ

（ご利用方法）
①お手元のプッシュトーンのでるＦＡＸ電話機へダイヤルして下さい。
大阪　06-455-6000　　名古屋　052-453-6000
東京　03-3940-6000　　広　島　082-223-6000
②基板売りたいなら220011#、基板買いたいなら220022#をプッシュします。
③あなたのＦＡＸ番号を市外番号から押して下さい。０００００００００００#
④#を押して下さい。
⑤あなたのＦＡＸより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

新品　中古基板　ローンでＯＫ！
全国どこでもお電話一本で簡単申し込み　受付時間　ＡＭ10：00～ＰＭ７：00
全国どこでも月々￥3,000－　ローンＯＫ
（店頭にお越しいただけないお客様にはローン用紙をお送り致します）
ローン受付　06-643-0961

ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

（お申し込み方法）
①お電話で、ご注文　06-649-7177　　**②ＦＡＸで、ご注文**　06-649-7222
☆通販価格、在庫のお問い合わせ
☆10：00～19：00　年中無休で営業しております。

（お支払い方法）
☆現金でのお支払いは
◎代金着払い　☆商品と引換えに運送屋さんに、代金をお支払いいただきます。
☆午後４時までに、ご注文いただきますと当日発送の翌日、お手元に届きます。
◎銀行振込み　☆お近くの銀行より、下記口座へお振込み下さい。
振込先　三和銀行　恵美須支店　(普)3593374
口座名義　株式会社秀和　通販部
◎現金書留　☆お電話で金額を確認の上お近くの郵便局より現金封筒に下記の送り先へご送金下さい。
〒556　大阪市浪速区日本橋５－14－９　松竹ビル６Ｆ
ソフトランド秀和　☎06-649-7177

㈱秀和　〒556　大阪市浪速区日本橋５－14－９　松竹ビル６Ｆ　　ＴＥＬ　06-649-7177　ＦＡＸ06-649-7222

うります&かいます⑨

●うります

・美少女戦士プリティーセーラー
・大工の源さん
・覇沙夢
・メジャータイトル２
・ＩＱブロック
・大江戸ファイト
・Ｘ－ＭＥＮ（Ｂボード）
・キャディラックス
・クイズ&ドラゴンズ
・クイズ三国志
・クイズ殿様の野望
・サイバーボッツ（Ｂボード）
・スーパーストⅡＸ（Ｂボード）
・天地を喰らうⅡ
・ヴァンパイアハンター
・極上パロディウス
・スラムダンク
・究極戦隊ダダンダーン
・ツインビーヤッホー！
・ドラグーンマイト
・対戦ぱずる玉
・おいしいパズルはいりませんか
・上海
・上海Ⅲ
・へべれけのぽぷーん
・実力！プロ野球
・アイドル雀士スーチーパイ
・アイドル雀士スーチーパイ２（ソフト）
・ソルダム
・ビッグストライカー
・Ｐ－４７　ＡＣＥＳ（ソフト）
・ファンタズム
・イチダントアール
・Ｍ．Ｖ．Ｐ
・クイズゴーストハンター
・Ｊリーグ１９９４
・ズンズン教の野望
・ダイナミックＣＣ
・ドラゴンボールＺ　ＶＲ　ＶＳ
・ぷよぷよ
・ぷよぷよ通
・クイズめくるめくストーリー
・クイズ廊下に立ってなさい
・スーパーリアル麻雀ＰＶ
・スーパーリアル麻雀ＰⅣ
・インベーダーＤＸ
・カイザーナックル（ソフト）
・クイズクエスト
・クイズ地球防衛軍
・クイズ世界はＳＨＯＷｂｙショーバイ！
・クイズクレヨンしんちゃん
・クイズクレヨンしんちゃん２
・ダライアス外伝（ソフト）
・デッドコネクション
・Ｄｒ．トッペル探検隊
・バブルシンフォニー（ソフト）
・ウルトラ警備隊
・美少女戦士セーラームーン
・麻雀同級生
・疾風魔法大作戦

その他中古ＰＣＢ、大型機多数有ります。価格、在庫ＴＥＬにてお願いします。

富貴商会　京都市山科区西野広見町３２－２　リネンビル３Ｆ
☎　０７５（５９５）１１３６
ＦＡＸ０７５（５９５）１１３９

NEW & USED P.C. BOARDS.
うります！かいます！

WE BUY

ビデオゲーム開発スタッフを募集しております。
詳しくは当社担当までご連絡下さい。
職種：プログラマー，デザイナー（経験者優遇）
TEL 075-595-1136，午前10時～午後7時迄（担当・中村）

WE SELL

Imp. & Exp.
FUUKI CO.,LTD.
〒607 京都市山科区西野広見町32の2 リネンビル3F
3/F, RINEN BLDG., 32-2, HIROMI-CHO, NISHINO, YAMASHINA, KYOTO, JAPAN.
TEL 81-7-75-595-1136　FAX 81-7-75-595-1139
PLEASE REMEMBER TO MENTION THE COUNTRY YOU'RE CALLING FROM ON YOUR FAX!! TXS.

うります&かいます®

中古基板 高価買取

TEL 06-649-4080

プロトワン

〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL 06-649-4080
FAX 06-643-5254

●うります
- 各種中古筐体
- 各種新品筐体

●かいます
- 悪魔城ドラキュラ
- アサルト（P付）
- イシターの復活
- ウルフファング
- ヴァンパイアハンター
- バーチャファイター1．2
- エリア８８
- エドワードランディ
- X－MEN（カプコン）
- ゲイングランド
- 極上パロディウス
- グラディウスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
- サイコソルジャー
- スカイキッドDX
- スーパーリアル麻雀PⅣ．PⅤ
- スーチーパイⅠ・Ⅱ
- ダライアス外伝
- 鉄拳
- ドルアーガの塔
- ドラゴンスピリット
- ナイトストライカー
- ファイネストアワー
- ベラボーマン（ボタン付）
- ホッピングマッピー
- メタルブラック
- レイフォース
- ロストワールド（P付）
- ワルキューレの伝説
- ワンダーモモ
- その他各種ゲーム基板
- その他各種大型機
- その他各種中古筐体
- MVSカセット・マザー各種

★在庫リストFAXにて送信します

プロトワン　大阪市浪速区日本橋5－6－14
☎ 06（649）4080
FAX06（643）5254

★売ります&買いますの締切は毎月5日です。下記宛FAX等で原稿をお送り下さい。

FAX 06-834-4839

TEL 06-339-3004

Why pay more? Try our service & prices for New/Used Boards.

IMPORT EXPORT

—Push the Numbers for Complete List!!—

0727-24-0771(TEL), 0727-24-1181(FAX)

G. M. ENTERPRISE LTD.
SINCE 1985

3-8-5, MAKIOCHI, MINO-CITY,
OSAKA 562, JAPAN.

中古基板高価買受致します。

リストをFAXして下さい。折返し値付け致します。販売も致します。

株式会社 G.M.エンタープライズ

〒562 大阪府箕面市牧落3丁目8番5号
Tel:0727-24-0771 Fax:0727-24-1181

うります&かいます⑦

・美少女戦士セーラームーン
・シュトラール
・ＪＪスコーカーズ
・ソニックウイングス
・水滸演武
・サッカースーパースターズ
・ドルアーガの塔
・ドラゴンバスター
・ドラゴンスピリット
・トイポップ
・ダライアス外伝
・トリオザパンチ
・闘神ブレイザース
・達人王
・ドギューン
・ダイエットＧＯＧＯ
・ダークシール２
・デスブレイド
・ＴＭＮＴ
・ドラゴンボールＺⅡ
・ダダンダーン
・電神魔傀
・大王
・ダブルウイング
・ツインイーグルⅡ
・ダンジョン＆ドラゴンズ
・ターボフォース
・鉄拳
・ナイトストライカー
・ネビュラスレイ
・ナイトスラッシャー
・ナックルバッシュ
・ナックルヘッズ
・ノストラダムス
・フェリオス
・プルリラ
・ベラボーマン
・ボスコニアン
・パックランド
・パックマニア
・ファイネストアワー
・ブルーフォーク
・ファイアーバレル
・パニッシャー
・フーピー
・ブラッドブラザーズ
・バツグン
・ビッグファイト
・ボンバーマンワールド
・ポケットギャルＤＸ
・ファイナルファイト
・フィグゼイト
・バッキーオヘア
・ファイナルスターフォース
・パーフェクトソルジャー
・ハットトリックヒーロー'93
・富士山バスター
・フック
・バイオレントストーム
・ビーラップボーイ
・ヒーテッドバレル
・ファイナルラップⅢ
・ハイパーデュエル
・ヴァンパイア
・ビマナ
・ハットトリックヒーロー'95
・メタルブラック
・魔獣の王国
・メルヘンメイズ
・魔法大作戦
・マッドシャーク
・マーシャルチャンピオン
・ミステリックウォーリアー
・メタモルフィックフォース
・マクロス
・マジンガーＺ
・モータルコンバットⅡ
・マクロスⅡ
・ムーンウォーカー
・リブルラブル
・レイフォース
・龍神
・レジオネア
・６４番街
・ライトブリンカー
・ラビットヒーロー
・ロボコップⅡ
・ローラーゲーム
・ワルキューレの伝説
・ワンダーモモ
・ワールドラリー
・ワールドカップ'94
・天外魔境真伝
・ダブルドラゴン
・得点王Ⅲ
・得点王Ⅱ
・真サムライスピリッツ
・ソニックウイングⅡ
・１ＳＬＯＴハードキット

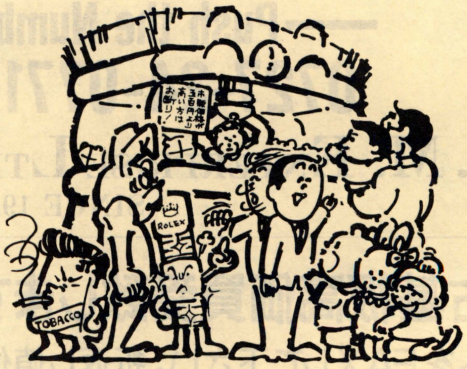
㈲サン・カンパニー　神奈川県
川崎市麻生区王蟬寺７４６８－１
☎　０４４（９５４）９４５９
ＦＡＸ０４４（９６６）８２８７

★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

景品限度額を厳守しよう!!

〔同一商品・類似商品との比較で市価500円が限度です。〕

（月刊コインジャーナル）



うります&かいます⑥

●かいます
・イシターの復活
・エリア８８
・インベーダー
・悪魔城ドラキュラ
・ウルフファング
・エイリアンズ
・Ｘ－ＭＥＮ
・Ｆ／Ａ
・アウトゾーン
・アラビアンマジック
・アンダーカバーコップス
・アラビアンファイト
・ウルトラ闘魂伝説
・アクロバットミッション
・ＳＤガンダムレインボー大陸戦記
・エイトフォース
・アステリクス
・大江戸ファイト
・ウルトラ警備隊
・エイリアンＶＳプレデター
・エレベーターアクションリターンズ
・ガンフロンティア
・グレートラグタイムショー
・恋のホットロック
・グラディウスII
・グラディウスIII
・源平討魔伝
・ガンバード
・豪血寺一族II
・キャプテンアメリカ
・グリッドシーカー
・海底大戦争
・ガンホーキ
・クライムファイターII
・空牙
・剣豪
・ガンネイル
・ガイアポリス
・ゴールデンアックス
・豪血寺一族
・クライムシティー
・ゴールデンアックスII
・仮面ライダーバトルレーサー
・ガンダムＥＸレビュー
・サラマンダ
・サイコソルジャー
・ゼクセクス
・スカイキッド
・スプラッターハウス
・スラムダンク
・セイブカップサッカー
・スノーブラザーズ
・スノーブラザーズII
・スパイダーマン
・サンダードラゴンII
・戦国エース
・ゼロチーム
・Ｇ・Ｉジョー
・サイレントドラゴン
・サンセットライダーズ
・サンドスコーピオン
・スカイスマッシャー
・サンダーゾーン
・ジャッキーチェンカンフーマスター
・シンプソンズ
・サンダードラゴン
・サンダーフォックス
・ジオストーム
・ストリートファイターII
・ストリートファイターII'
・ストリートファイターII'ターボ
・疾風魔法大作戦
・ジョー&マックリターンズ
・シャドーフォース

大型機・メダル機・筐体・基板・etc.
なんでも 売ります、買います、直します!!

EXPORT OF NEW, USED, PC BS AND MACHINES!!

BEST QUALITY, FAST DELIVERY, REASONABLE PRICE!!

★300坪の倉庫で機械がおまちしています。

SUN CO.,LTD.
300坪

（東名・川崎インターすぐ）

早いもの勝ち!

有限会社 サン・カンパニー SUN CO.,LTD.
TEL:044-954-9459 FAX:044-966-8287
〒215 川崎市麻生区王禅寺 7468-1
ADDRESS:7468-1 Ozenji Asou-ku,
KAWASAKI-C, KANAGAWA, 215

うります&かいます⑤

・ゼクセクス
・ぷよぷよ
・ぷよぷよ通
・R－TYPE　I，II
・R－TYPE　LEO
・アンダーカバーコップス
・格闘野球リーグマン
・海底大戦争
・ダライアス外伝
・レイフォース
・ライトブリンガー
・グリッドシーカー
・エレベーターアクションリターンズ
・プリルラ
・メタルブラック
・グラディウスI，II，III
・サラマンダ
・ライフフォース
・ストライカーズ１９４５
・バツグン
・戦国エース
・ネビュラスレイ
・魔法大作戦
・雷電II
・雷電DX
・スーチーパイスペシャル
・スーチーパイスペシャル２
・プリティセーラー18禁
・スーパーリアル麻雀PIII，PIV，PV
その他中古基板、ジャンク基板
何でも現金で買い取ります。

㈱トライ　東京都千代田区外神田3－10－5　イサミヤ第3ビル2階
☎　03（5295）0669
FAX03（5295）1958

●かいます
・R－TYPEI.II LEO
・アンダーカバーコップス
・アテナ
・ASO
・サイコソルジャー
・ロストワールド（P付）
・ストライダー飛龍
・天地を喰らうI．II
・エリア８８
・ウィロー
・１９４１
・ストリートファイターシリーズ
・ワンダーIII
・グラディウスI．II．III
・サンダークロス
・パロディウスシリーズ
・ゼクセクス
・サラマンダ
・ライフフォース
・悪魔城ドラキュラ
・SDI（P付）
・ゲイングランド
・ガンフロンティア
・メタルブラック
・レイフォース
・バブルボブル
・フェアリーランドストーリー
・トリオTHEパンチ
・ナイトスラッシャーズ
・ウルフファング
・ドラゴンスピリット
・アサルト（P付）
・魔法大作戦
・スペースハリアー基板
・ナイトストライカー基板
・アウトラン基板
・その他大型基板
・セガOLD基板
・タイトーOLD基板
・ナムコOLD基板

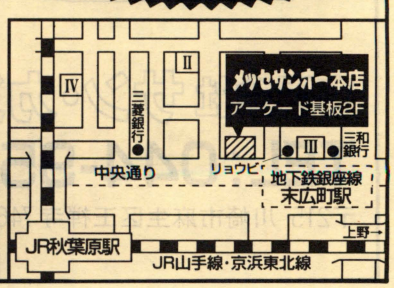
㈱メッセサンオー　東京都千代田区外神田3－14－8
☎　03（3255）3453
FAX03（3255）3455

売ります**買**います
の〆切は
毎月5日です。
下記宛 FAX等で
原稿をお送り下さい。

FAX
06-834-4839

元祖 秋葉原の基板屋 高価買取!!

ゲーム基板インスト説無・1枚から買取OK!
オールドゲーム基板、特別査定いたします。
大型筐体基板高価買取、レバー、パーツ無OK!
テーブル筐体、アップライト筐体 売ります! 買います!
※業者の方大量処分大歓迎!! 一度TEL下さるか、リストをFAXして下さい。値付け返送致します。



とにかく一度TEL下さい!
㈱メッセサンオー（担当 成田）
☎ 03-3255-3453
FAX 03-3255-3455
〒101 東京都千代田区外神田3-14-8

うります&かいます ④

●うります
・ファイティングバイパース
・マーブルスーパーヒーローズ
・サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・天外魔境真伝
・バーチャファイター
・バーチャファイター２．１
・鉄拳２
・ストリートファイターＺＥＲＯ
・ストリートファイターザ・ムービー
・ヴァンパイアハンター
・サイバーボッツ
・アウトフォクシーズ
・ＭＶ－１（マザー）
・パズルボブル
・ダライアス外伝
・エレベーターアクションリターンズ
・鉄拳
・ぷよぷよ
・ぷよぷよ通
・レイフォース
・首領蜂
・ストライカーズ１９４５
・ボンバーマンワールド
・美少女戦士セーラームーン
・ギャルズパニックＳＰ
・上海Ⅱ
・上海Ⅲ
・スーパー上海
・雷電ＤＸ
・プリティセーラー18禁
・スーパーリアル麻雀ＰⅢ，ＰⅣ，ＰⅤ
・ファイナルロマンス２
・スーパーマル禁版
・スーチーパイスペシャル
・セガエアロシティ
・セガアストロシティ
・ＳＮＫ　ＭＶ－４Ｕ

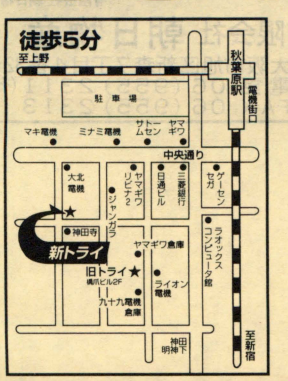
●かいます
・バーチャファイター２
（引取に行きます）
・マーブルスーパーヒーローズ
・ファイティングバイパース
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
・ストリートファイターＺＥＲＯ
・ヴァンパイアハンター
・ストリートファイターザ・ムービー
・サイバーボッツ
・Ｘ－ＭＥＮ
・パワードギア
・スーパーマッスルボマー
・ヴァンパイア
・エイリアンＶＳプレデター
・スーパーストⅡＸ
・ダンジョンズ＆ドラゴンズ
・スーパーストリートファイター
・ＣＰシステムマザー
・超人学園ゴウカイザー
・ステークスウイナー
・パルスター
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・ワールドヒーローパーフェクト
・天外魔境真伝
・風雲黙示録
・オペレーションラグナロワ
・ソニックウイングス２
・雀神伝説
・トップハンター
・ビューポイント
・ラストリゾート
・ＡＳＯⅡ
・ストリートファイターⅡ
・ストリートファイターⅡダッシュ
・ストリートファイターⅡ'ターボ
・上海Ⅱ
・上海Ⅲ
・ツインビーヤッホー
・ダダンダーン２
・ガイアポリス

マーヴルスーパーヒーローズ、バーチャファイター2.1、ファイティングバイパーズ、鉄拳2 Ver.B
ときめきぱずるだま、ファイナルロマンスR
高価買取り中！

その他の基板も買取ります。お電話かFAXでお問い合わせ下さい。

ご来店持ち込みO.K.
身分証明書をご持参ください。

BUY & SELL



●グラディウスⅡ、Ⅲ ●エドワードランディ ●メタルブラック
●サイコソルジャー ●エグゼドエグゼス ●ファンタジーゾーン
●スクランブルフォーメーション ●影の伝説 ●イシターの復活
●ラビオレプス ●豪血寺一族2 ●魔法大作戦

筐体も買取ります
アストロシティ、カプコンQグランダム、
スーパーメガロ2 etc.
お電話にてご相談ください。

常時1000枚の在庫あり!!

㈱トライ
〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F
TEL 03-5295-0669
FAX 03-5295-1958

うります&かいます③

●うります
・ネコスロ
・インディ500
・エアーコンバット２２
・サイバーコマンド
・マッハブレイカーズ
・ドリフトアウト'94
・ぐっすんおよよ
・ガンバード
・メジャータイトルII
・マッハブレイカー
・龍龍
・Ｊリーグサッカーvシュート
・クレヨンしんちゃん
・雷電（ＤＸ）
・ぷよぷよ
・麻雀大予言
・グランドストライカー
・バックファイヤー
・Ｊリーグ１９９４
・スーチーパイ
・Ｘ－ＭＥＮ
・レイフォース
・ガンダムＥＸ
・極上パロディウス
・五月陣戦２
・ＫＩＲＡＫＩＲＡ連珠貴族
・バツグン
・エレベーターアクションリターンズ
・ウルトラ警備隊
・ダブルドラゴンリターンズ
・スーパーリアル麻雀ＰＶ
・バクバクアニマル
・バーチャファイター
・ＳＮＫシステム基板
・ＳＮＫネオジオ基板
・タイトーＦ３システム基板
・セガＭＶＳ－１基板
・ヴァンパイア
・スーパーマッスルボマー
・パワードギア
・カイザーナックル
・ハットトリックヒーロー'95
・ゴールデンアックスザデュエル
・バクバクアニマル
・ファイターズヒストリーダイナマイト
・龍虎の拳
・サムライスピリッツ
・餓狼伝説スペシャル
・真サムライスピリッツ
・龍虎の拳II
・ザ・キング・オブ・ファイターズ
・風雲黙示録
・ダブルドラゴン
・ワールドヒーローズパーフェクト
・野球拳ＬＤ No.13 No.22 No.23 No.24

＜振込先＞　富士銀行　新宿支店
当座　２９３６７
フロンティア産業㈱

フロンティア産業㈱　東京都新宿区西新宿７丁目２－１０
栄立新宿ビル２０１号
☎　０３（３３７１）３７４６
ＦＡＸ０３（３３６５）１４２４

●うります
・アウトランナーズ
・フォートラックスＤＸ
・ハードドライビング
・チェイスＨＱ
・バーチャレーシングＤＸ
・バーチャレーシングＴＷＩＮ
・ニュースイートランド
・ゴーストタウン
・ターミネーターII
・ビッグラン
・エアロシティー
・ドリームキャッチャー
・ファイナルラップ３
・ニューＵＦＯキャッチャー
・スーパーモナコＧＰ

●かいます
＜大型筐体＞
・アフターバーナーＤＸ
・アウトランＤＸ
・パワードリフトＤＸ
・ビックランＤＸ
・ＧＰライダー
・バーチャレーシング（ツイン）
・メタルホーク（ＤＸ）
・ＷＧＰ　ＤＸ
・Ｇ－ＬＯＣ　ＤＸ
・ストライクファイターＤＸ
・ラッドモビール
・ニューＵＦＯキャッチャー
・ワニワニパニック
・カニカニパニック
・ニュースピードホッケー
・ラインオブファイヤー
・スーパーモナコＧＰ　ＤＸ
・スーパーモナコＧＰ（ツイン）
・レーザーゴースト
・Ｆ１エキゾーストノート
・グランドプリックススター
・レールチェイス
・ＵＦＯモグラ
・エアーインフェルノ
・スズカ８アワーズ（ＤＸ）
・ウイニングラン（ＤＸ）
・スーパーハングオン　ミニライドオン
・シスコヒート（ＤＸ）
・ソニックブラストマン
・その他なんでも買います。

㈱ケイアンドユウ　東大阪市高井田本通５丁目２番地
☎　０６（７８３）６３６２
ＦＡＸ０６（７８３）６３４７
フリーダイヤル
０１２０－００７４７７

うります&かいます②

高価買取中!!

基板
ド〜ンと買います
アイ・ランド

☎0720(84)7501
FAX0720(83)0527
大阪府門真市脇田町21−13

●うります

・海底大戦争
・パーフェクトソルジャー
・R−タイプレオ
・スーパーストII
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・バース
・メタモルフィックフォース
・G．Iジョー
・マーシャルチャンピオン
・ポトポト
・ゴールデンアックス2
・グリッドシーカー
・龍神
・雷電
・ファイナルスターフォース
・ヘビースマッシュ
・ポケットギャルDX
・ジョー&マック
・ナックルバッシュ
・フィグゼイト
・爆烈クラッシュレース
・戦国エース
・マクロス
・マクロス2
・ゴジラ
・ニューマンアスレチックス
・スーパーワールドコート
・スーパーワースタ93
・サンダードラゴン2
・マッドシャーク
・とりで
・ギャルズパニック
・マジカルエラーを探せ
・ネオジオ各種
・麻雀各種

●かいます

・ハットトリック93
・レイホース
・ライトブリンガー
・アラビアンマジック
・トップランキングスター
・ワールドカップ94
・雷電
・ジンジンジップ
・ビッグストライカー
・雷電2
・セイブカップサッカー
・ゼロチーム
・ゴールデンアックス2
・ダークエッジ
・ぷよぷよ
・タントアール
・バッグン
・達人王
・V．ファイブ
・ドギューン
・タオ体道
・ナイトスラッシャーズ
・ウルフファング
・エドワードランディ
・ギャルズパニック2
・シャドーフォース
・アルティメイトテニス
・戦国エース
・ドラゴンボールZ
・スラムダンク
・極上パロディウス
・ダダンダーン
・プレミアサッカー
・グラディウス2
・グラディウス3
・ゼクセクス
・ドラキュラ
・格闘野球リーグマン
・ファイヤーバレル
・メジャータイトル2
・ボンバーマンワールド
・スーパーストIIX
・天地を喰らう2
・ストライダー飛龍
・エリア88
・ニモ
・ウイロー
・グランドストライカー
・豪血寺一族
・上海2．3
・スーパー上海
・魔法大作戦
・JJスコカーズ
・その他、レトロ基板から最新基板まで買い取ります

アイ・ランド　門真市脇田町21−13
☎ 0720（84）7501
FAX 0720（83）0527

★うります&かいますの締切は毎月5日です。
下記へFAXで原稿をお送り下さい。

FAX 06−834−4839

締切日の5日を過ぎると掲載できない場合があります。
ご注意下さい。

うります&かいます①

●うります

・鉄拳2
・上海　万里の長城
・ダライアス外伝
・ストリートファイターＺＥＲＯ
・サッカースーパースターズ
・ぶるるん
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・ゴールデンアックスザデュエル
・スーパースラムス
・ソニックウイングスⅢ
・バーチャファイターリミックス
・バイパーフェイズワン
・ファイナルアーチ
・ＬＤクイズ答えたもん勝ち
（ＬＤプレイヤー付）
・豪血寺外伝
・ぷよぷよ通
・ＳＵＰＥＲ　ＶＥＧＡ２１
・プリルラ
・がんばれギンくん
・ストリートファイターザムービー
・スラムダンク
・そこぬけ対戦ゲーム
・ヴァンパイアハンター
・ロックマン
・アサルト
・スーパーストⅡＸ
・アウトフォクシーズ
・サイバーボッツ
・究極戦隊ダダンダーン
・ツンビーヤッホー！
・ネオジオ４本用基板
・ファイアーバード
・リブルラブル
・インディージョーンズ
・Ｘ－ＭＥＮ
・ウルトラ警備隊
・エイリアンシンドローム
・エレベーターアクションリターンズ
・ガンバード
・ギャルズパニックⅡ
スペシャルエディション
・極上パロディウス
・スーパー上海
・ツインイーグルⅡ
・ボンバーマンワールド
・マジカルドロップ
・マッハブレイカーズ
・ワールドカップバレー'95
・アステリクス
・アフターバーナーⅡ
・カプコンボーリング
・フック
・ミスティックウォリアーズ
・未来忍者
・スーパーマッスルボマー
・アンダーカバーコップ
・闘いの挽歌
・イチダントアール
・ガズラー
・サバイバルアーツ
・スーパーイーグルショット
・スーパーマン
・スペースインベーダーＤＸ
・戦国エース
・登龍門
・ノストラダムス
・パックマニア
・Ｐ－４７　ＡＣＥＳ
・フェニックス
・プレアデス
・魔法大作戦
・五月陣戦
・ＫＩＲＡＫＩＲＡ連珠貴族
・究極のオセロ
・ギャルズパニック
・脳力向上委員会
・疾風魔法大作戦
・ファイナルスターフォース
・マッスルボマー
・名人戦
・ヒットジアイス
・ドンキーコング
・アルチメイトテニス
・四川省Ⅱ
・スーパーライダー
・バトルクロード
・ぶたさん
・野球拳
・大江戸ファイト
・キャスルオブドラゴン
・クイズゴーストハンター
・森口博子のクイズでヒューヒュー
・クラッチヒッター
・グレートスラッカーズ'94
・剣豪
・コンバットスクール
・サーカスチャーリー
・上海
・Ｊリーグ１９９４
・Ｊリーグサッカーｖシュート
・ずんずん教の野望
・ダライアスⅡ
・テキパキ
・砦Ⅱ　仇討外伝
・ナックルヘッズ
・ハットトリックヒーロー
・バブルシンフォニー
・対戦ぱずる玉
・ファイアートラップ
・ぷよぷよ
・マーシャルチャンピオン
・マクロス
・マジカルクリスタル
・メジャータイトル
・ワールドヒーローズパーフェクト
・チャーミートラック
・ゴールデンライン
・キューティライン
・８ラインＷ６
・ザ・ディーラー
・ＰＫポーカーターボ
・ラッキーバンク
・対戦ファイナルロマンスⅡ
・ＬＤ麻雀（プレイヤー付）
・麻雀　同級生
・カフェドール
・花札　夢想花
・カルチャースクール麻雀編
・スーパーマル禁版
・大車輪
・ポケベル1919（ＬＤ麻雀）
・エロスの館（ＬＤ麻雀）
・マリンブルーの瞳（ＬＤ麻雀）
・泊りにおいでよ（ＬＤ麻雀）
・夜明けのキャフェテラス（ＬＤ麻雀）
・スーチーパイスペシャルⅡ
・花札　華をやらねば
・花札　笑いの華天使
・麻雀女学園
・その他の低価格麻雀多数有り
・ダイヤモンドブラボー
（6人用マスメダル）
・マジックサーカス（６人用マスメダル）
・ラブラブ爆笑アイランド
・サイバーコップコマンド
・ＣＲ７

※振込口座
第一勧業銀行　代田橋支店
普通口座　１３４７３２１
（株）玉　屋

※御住所かＦＡＸナンバーをお知らせ下さい。最新情報を無料でお届けします。

㈱玉屋　東京都杉並区和泉２丁目１番２６号
☎　０３（３３２３）５５２２
ＦＡＸ０３（３３２３）５５３３

技術者募集！

INFORMATION

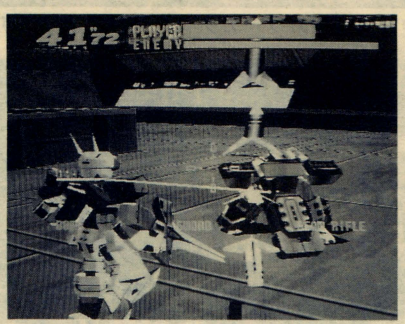
玉屋

新製品から中古基板・筐体まで全てが揃います

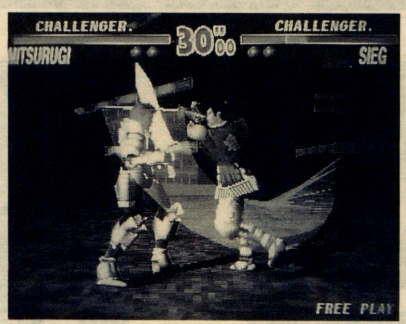
新作情報ご提供

新作情報あります。お電話下さい。新製品情報と中古基板販売価格表を月２回、無料でお送りします。
パネルパーツ類もご相談下さい。

今月の高インカム期待新製品

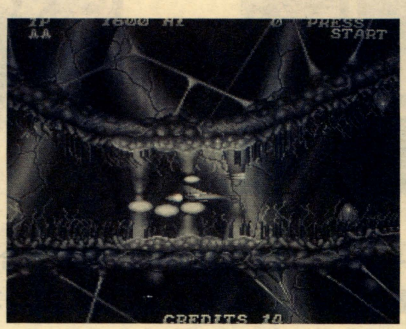


〔電脳戦機バーチャロン〕
（㈱セガ・エンタープライゼス）



〔ソウルエッジ〕
（©㈱ナムコ）

〔D&Dシャドウオーバーミスタラ〕
（㈱カプコン）



〔沙羅曼蛇２〕
（コナミ㈱）

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA, and the TSR logo are trademarks of TSR, INC. and used under license. ©1996 TSR, INC. All Rights Reserved.
©1996 Capcom Co.,Ltd. All Rights Reserved.

中古機買い取り

ご購入の基盤は全て下取り致します。又、その他の製品の高価買い取りもしております。

信頼と実績で御奉仕する
基板売買のトータルアドバイザー
株式会社 玉屋

創業11年の歴史。豊富なノウハウで人気機種、インカム状況、新品・中古関係の最新情報を無料でお届けいたします

〒168 東京都杉並区和泉2−1−26 TEL.03-3323-5522㈹ FAX.03-3323-5533
〔振込口座〕第一勧業銀行 代田橋支店（普）1347321 ㈱玉屋

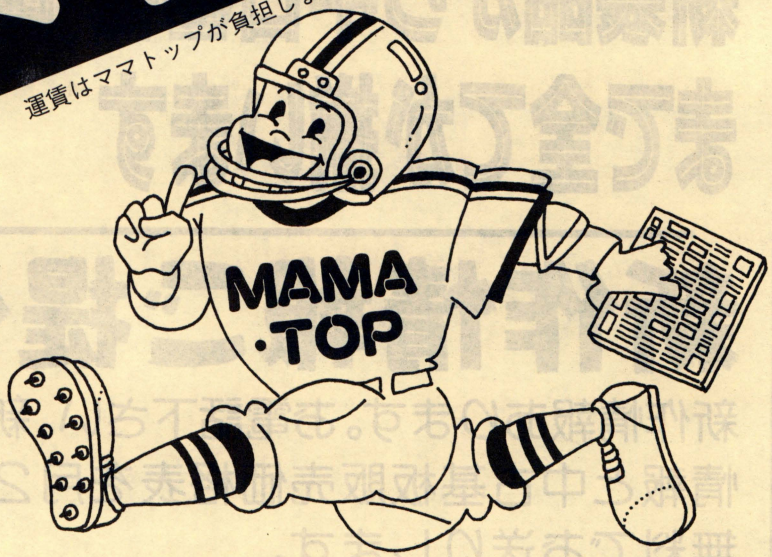
買います

消費税３%加えます

運賃はママトップが負担します

売ります

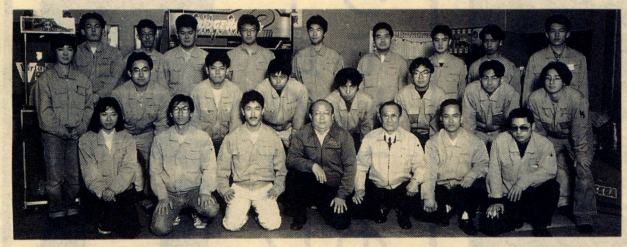
美しい中古

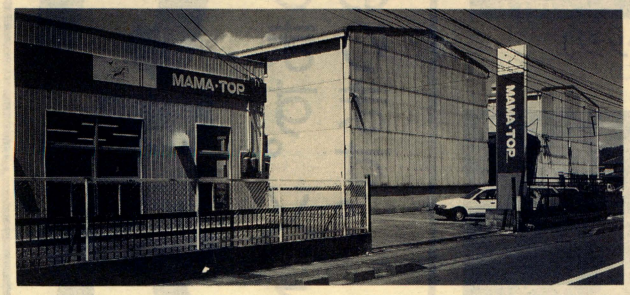


お電話かFAXでお気軽にお問合せ下さい。

大型機・メダル機・ゲーム基板(中古)

中古大型機カラーカタログ有料であります。





展示場　東名静岡と清水インターの近くにある300坪と700坪、合計1,000坪の再生工場に整備した大型機、メダル機が大量に在庫してあります。18人のエンジニアが整備して出荷致します。

買います　売ります

WE ALWAYS HAVE LARGE QUANTITIES IN STOCK.
PLEASE CONTACT US AS SOON AS POSSIBLE.

なたの会社のエンジニアを
成します。

MAMA·TOP CORPORATION

1-7-8 HIGASHICHIYODA SHIZUOKA CITY
420 JAPAN

振込先
清水銀行　大岩支店
普通口座　0072326
㈱ママトップ

㈱ママトップ　本社
〒420　静岡市竜南１－１－54　ＴＥＬ054-248-7700(代表)ＦＡＸ054-248-5655

LOCATION MONTHLY RANKING

11月下旬～12月下旬

ロケ別業況

今年一年間を見ると〝前半我慢・後半そこそこ〟

95年を振り返ると、年頭から様々な社会的事件が続き、レジャー・アミューズメント関連産業に携わる者にとってはマイナス材料が多く、微妙な心境で1年間を送られた方もいると思うが、夏商戦以降は、徐々に上向きになっていったと見られる。

そして、年間最大の書き入れ時である年末商戦を迎えた訳だが、オペレーターの反応は例年に較べていまひとつ乗り切れていないように映った。しかしそれでも、

「売上げ的には概ね、例年通り。来店客数は減ったが、『VF2』『アルペンレーサー』などのヒット機種が比較的多かったので何とか凌げた」（関西Aオペレーター）。

「9月を境に上向きになり、目標であった前年比20%増も達成できた。あとは、このまま回復基調に乗せるにはクリスマス・年末商戦で奮起しなければ…」（中部Bオペレーター）。

「特に設備投資、機械購入費用を抑えると、即、インカム的に跳ね返ってきてしまうのが印象的な1年だったが、あまり沈むこともなく推移できたので良しとしたい。今期はイベント関係が多かったため人付きは良かった」（関東Cオペレーター）。

という声を拾えたほか、取材協力ロケに今期の状況を〝前期並み・前期よりUP・前期よりDOWN〟で答えてもらったところ、約半数が前期並、残り25%ずつがUPとDOWNという結果であった。

UPと答えたオペレーターに要因を聞くと、「『ファイティングバイパーズ（FV）』『マーヴルスーパーヒーローズ』『サムスピ』などの新製品ラッシュのため」「店舗の外装を変えたため、夜客が増えた」「クリスマスイベントを大々的に開催したため」「入居しているSCが3周年記念祭を催したため集客があった。また、クリスマス関連グッズのプライズ機も好調」。

一方、DOWNしていると答えたオペレーターの要因は、「不況のため」「入店客数が全体的に減っている。品揃えだけでは対抗できなかった」という。

内容を立地状況別に見ると、これまでは一等地とされてきた繁華街ロケや駅前ロケが不振を訴え、学生街ロケやロードサイドロケ、特にSCや複合施設型のロケでは昨対をクリアしたところも多いようだ。つまり、固定客層を

MONTHLY RANKING

コクピット/アップライト COCKPIT/UPRIGHT VIDEO GAME

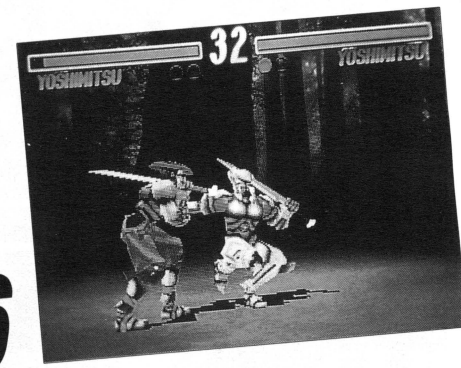
1st レイブレーサー〈ナムコ〉
Rave Racer 〈Namco〉

412 Points

		得点／Points
2	バーチャコップ 2 〈セガ・エンタープライゼス〉 *Virtua Cop 2 〈Sega Enterprises〉*	359
3	アルペンレーサー 〈ナムコ〉 *Alpine Racer 〈Namco〉*	295
4	スカイターゲット 〈セガ・エンタープライゼス〉 *Sky Target 〈Sega Enterprises〉*	225
5	エースドライバー 〈ナムコ〉 *Ace Driver 〈Namco〉*	200
6	サイバーサイクルズ 〈ナムコ〉 *Cyber Cycles 〈Namco〉*	193
7	セガラリー・チャンピオンシップ 〈セガ・エンタープライゼス〉 *Sega Rally Championship 〈Sega Enterprises〉*	159
8	インディ 500 〈セガ・エンタープライゼス〉 *Indy 500 〈Sega Enterprises〉*	158
9	プリント倶楽部 〈アトラス／セガ・エンタープライゼス〉 *Print Club 〈Atlus/Sega Enterprises〉*	149
10	セガラリー・チャンピオンシップ ツインタイプ 〈セガ・エンタープライゼス〉 *Sega Rally Championship Twintype 〈Sega Enterprises〉*	145
10	クイズドレミファグランプリ 2 〈コナミ〉 *Qize "Do Re Mi Fa" Grand Prix 2 〈Konami〉*	143
12	レールチェイス 2 〈セガ・エンタープライゼス〉 *Rail Chase 2 〈Sega Enterprises〉*	140
13	デイトナUSA ツインタイプ 〈セガ・エンタープライゼス〉 *Daytona USA Twintype 〈Sega Enterprises〉*	131
14	手相うらない ちょっとみせて 〈セガ・エンタープライゼス〉 *Teso Uranai-Chotto Misete 〈Sega Enterprises〉*	126
15	エアーコンバット22 〈ナムコ〉 *Air Combat 22 〈Namco〉*	109
15	デイトナUSA 〈セガ・エンタープライゼス〉 *Daytona USA 〈Sega Enterprises〉*	104
17	バーチャコップ 〈セガ・エンタープライゼス〉 *Virtua Cop 〈Sega Enterprises〉*	103
18	スポーツフィッシング 2 〈セガ・エンタープライゼス〉 *Sports Fishing 2 〈Sega Enterprises〉*	102
19	ガンバレット 〈ナムコ〉 *Point Blank 〈Namco〉*	92
20	ファイナルラップ R 〈ナムコ〉 *Fainal Lap R 〈Namco〉*	88

ビデオゲーム TABLE VIDEO GAME

1st 鉄拳 2〈ナムコ〉
Tekken 2 〈Namco〉



566 Points

		得点／Points
2	バーチャファイター 2 〈セガ・エンタープライゼス〉 *Virtua Fighter 2 〈Sega Enterprises〉*	563
3	ストリートファイター ZERO 〈カプコン〉 *Street Fighter Alpha 〈Capcom〉*	483
4	ファイティングバイパーズ 〈セガ・エンタープライゼス〉 *Fighting Vipers 〈Sega Enterprises〉*	475
5	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 〈エス・エヌ・ケイ〉 *Samurai Shodown Ⅲ 〈SNK〉*	433
6	ステークスウィナー 〈ザウルス/エス・エヌ・ケイ〉 *Stakes Winner 〈Saurus/SNK〉*	316
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 〈エス・エヌ・ケイ〉 *The King of Fighters '95 〈SNK〉*	315
8	マーヴル・スーパーヒーローズ 〈カプコン〉 *Marvel Super Heroes 〈Capcom〉*	293
9	パズルボブル 2 〈タイトー〉 *Puzzle Bobble 2 〈Taito〉*	285
10	バーチャファイター 2.1 〈セガ・エンタープライゼス〉 *Virtua Fighter 2.1 〈Sega Enterprises〉*	270
11	バーチャストライカー 〈セガ・エンタープライゼス〉 *Virtua Striker 〈Sega Enterprises〉*	225
12	ストライカーズ 1945 〈彩京〉 *Strikers 1945 〈Psikyo〉*	170
13	パズルボブル 〈タイトー〉 *Puzzle Bobble 〈Taito〉*	164
14	アイドル麻雀ファイナルロマンス 2 〈ビデオシステム/ビスコ〉 *Idol Mahjong Final Romance 2 〈Video System/Visco〉*	129
15	ナムコ クラシックコレクション 〈ナムコ〉 *Namco Classic Collection 〈Namco〉*	123
16	ゲーム天国 〈ジャレコ〉 *The Game Paradise 〈Jaleco〉*	117
17	戦 球 〈セイブ開発／日本システム〉 *SEN KYU 〈Saibu Kaihatsu/Nihon System〉*	106
18	ヴァンパイアハンター 〈カプコン〉 *Night Warriors 〈Capcom〉*	85
19	マジカルドロップ 〈データイースト〉 *Chain Reaction 〈Data East〉*	77
20	逆鱗弾 〈タイトー〉 *Gekirindan 〈Taito〉*	76

上のランキング表の得点は、取材協力ロケ40店舗のインカム順位（当コーナー最終頁の集計表参照）を1位=20点、2位=19点、3位=18点、…20位=1点と点数に置き換えて集計したものです。従って、各機種のインカムの高い低いに限らず、未設置・非設置の場合は得点が入らず、総得点は概して低く抑えられる傾向にあります。
また、得点はインカム状況を数値化したものではなく、未設置・非設置を含め、オペレーション業界市場全体に対する貢献度を優先し、それを数値化したものであることをご承知おき下さい。

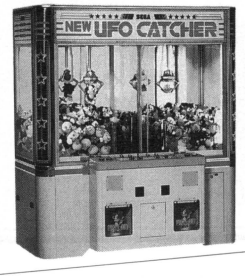
ゲームマシンのことは
すべておまかせ下さい
●TVゲーム・ビリヤード・ジュークBOX
etc.……
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイドアミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9－3
TEL.045(681)3110 FAX.045(662)3550

特定しやすい（掴まえやすい）か、或いは便利で車社会に対応しやすいかということがこれまで以上に求められてきているという仮説も立てられる。いくら「人通りが多い」「新製品が多く入った」とはいえ、入店率が低くてはどうしようもない。外装や入口付近を改装するなどしてアイキャッチ効果の再浮上を狙うロケも増えているが、今後、益々マーケティング段階でのシビアな判断というものが要求されていくのではないだろうか。

また、近年はクリスマス商戦のピーク時期も次第に遅くなってきているようである。景気の低迷により、11月下旬頃から浮足立って浪費していたような感覚は既に消え、マスコミやマニュアル、街

プライズ/カーニバルゲーム PRIZE/CARNIVAL GAME

1st ニューUFOキャッチャー〈セガ・エンタープライゼス〉
New UFO Catcher 〈Sega Enterprises〉



402 Points

		得点／Points
2	ドリームキャッチャー〈セガ・エンタープライゼス〉 *Dream Catcher 〈Sega Enterprises〉*	244
3	ニュー・スウィートランド〈ナムコ〉 *New Sweet Land 〈Namco〉*	238
4	UFOプッシャー〈セガ・エンタープライゼス〉 *UFO Pusher 〈Sega Enterprises〉*	139
5	ニュー・ラッキークレーン〈ユウビス〉 *New Lucky Crane 〈Yubis〉*	137
6	ゴールデン・ヘキサ〈ユウビス〉 *Golden Hexa 〈Yubis〉*	126
7	ジャンボツイン DX〈ユウビス〉 *Jumbo Twin DX 〈Yubis〉*	116
7	ハッピーベル〈サンワイズ〉 *Happy Bell 〈Sunwise〉*	91
9	ワニワニパニック〈ナムコ〉 *Wacky Gators 〈Namco〉*	86
10	ドリームパレス〈セガ・エンタープライゼス〉 *Dream Palace 〈Sega Enterprises〉*	77

〈設置店に於ける貢献度ランキング〉

プライズ/カーニバルゲーム部門

①ドリームパレス〈セガ社〉❹……19.25
②コンビニキャッチャー〈バンプレスト〉❹……18.75
③ニューUFOキャッチャー〈セガ社〉㉒……18.27
④ドリームキャッチャー〈セガ社〉⑭……17.43
⑤UFOプッシャー〈セガ社〉❽……17.38
⑥ニュースウィートランド〈ナムコ〉⑭……17.00
⑦ジャンボツインDX〈ユウビス〉❼……16.57
⑧ゴールデンヘキサ〈ユウビス〉❽……15.75
⑨ニュー・ラッキークレーン〈ユウビス〉❾……15.22
⑩ハッピーベル〈サンワイズ〉❻……15.17
⑪キャッチンガーZ〈ナムコ〉❹……12.50
⑫ワニワニパニック〈ナムコ〉❼……12.29

コクピット/アップライト部門

①アルペンレーサー〈ナムコ〉⑮……19.67
②バーチャコップ2〈セガ社〉⑲……18.89
③ヘンリーエクスプローラーズ〈コナミ〉❺……17.40
④レイブレーサー〈ナムコ〉㉔……17.17
⑤エースドライバー〈ナムコ〉⑫……16.67
⑥プリント倶楽部〈アトラス/セガ社〉❾……16.56
⑦セガラリー・チャンピオンシップツイン〈セガ社〉❾……16.11
⑧リッジレーサー2〈ナムコ〉❻……15.00
⑧スカイターゲット〈セガ社〉⑮……15.00
⑩バーチャコップ〈セガ社〉❼……14.71
⑪スポーツフィッシング2〈セガ社〉❼……14.57
⑫クイズドレミファグランプリ2〈コナミ〉⑩……14.30
⑬レールチェイス2〈セガ社〉⑩……14.00
⑭サイバーサイクルズ〈ナムコ〉⑭……13.79
⑮人相鑑定団〈データイースト〉❺……13.60
⑯セガラリー・チャンピオンシップ〈セガ社〉⑫……13.25
⑰デイトナUSAツイン〈セガ社〉⑩……13.10
⑱クイズドレミファグランプリ〈コナミ〉❹……12.75
⑲キャプテンフラッグ〈ジャレコ〉❹……12.50
⑳インディ500〈セガ社〉⑬……12.15

ビデオゲーム部門

①バーチャファイター2.1〈セガ社〉⑭……19.30
②ファイティングバイパーズ〈セガ社〉㉖……18.27
③バーチャファイター2〈セガ社〉㉛……18.16
④鉄拳2〈ナムコ〉㉝……17.15
⑤サムライスピリッツ斬紅郎無双剣〈SNK〉㉗……16.04
⑥ストリートファイターZERO〈カプコン〉㉟……13.80
⑦戦球〈セイブ開発／日本システム〉❽……13.25
⑧バーチャストライカー〈セガ社〉⑰……13.23
⑨ステークスウィナー〈ザウルス/SNK〉㉔……13.17
⑩ザ・キング・オブ・ファイターズ'95〈SNK〉㉔……13.13
⑪マーヴル・スーパーヒーローズ〈カプコン〉㉓……12.74
⑫パズルボブル2〈タイトー〉㉓……12.39
⑬ギャルズパニック3〈金子製作所〉❹……12.25
⑭パズルボブル〈タイトー〉⑭……11.70
⑮ソニックウィングス3〈ビデオシステム〉❹……11.50
⑯アイドル麻雀ファイナルロマンス2〈ビデオシステム/ピスコ〉⑫……10.75
⑰ゲーム天国〈ジャレコ〉⑪……10.64
⑱ヴァンパイアハンター〈カプコン〉❽……10.60
⑲ナムコクラシックコレクション〈ナムコ〉⑫……10.25
⑳スーパーワールドスタジアム'95〈ナムコ〉❹……9.75

上のランキング表は、後頁表の各機種合計点を設置店舗数で割り順位化したものです。つまり、前頁の表がオペレーション業界全体に対する貢献度であるのに対し、上表は店舗単位でのインカム貢献度となります。尚、社名の後の白ヌキ数字は、設置店舗数を表わしています。

の雰囲気に踊らされない独自のスケジュールで行動しているという。当然、商戦期間も短くなり、短期集中型の商戦に変化することで競合店舗間での客の奪い合いも激化してくるだろう。あるロケでは、新入荷した「ファイティングバイパーズ」（ＦＶ）を２００円で稼働し始めたところ、競合店がいきなり50円で投入してきたという。

また、今期は「ゲームの日」があったことからもイベントや大会が各地で催されたが（本誌２００頁参照）、そのほかに目に止まったものとしては、「プリント倶楽部」で撮影したシールを掲示し、ベストガールとベストカップルを人気投票によって選出する（参加者にはメダルをプレゼント）というものがあった。

さて、今期の製品動向としては前期、遂に僅差でトップの座を鉄拳２（ナムコ）に譲り渡したバーチャファイター２（セガ・エンタープライゼス）は…。

「店内ビデオゲームではトップだが、12月に入り、更にインカムダウンした。良くも悪くもＶＦ２の存在が大きな壁となってヒットゲームが出にくい状況になってしまっている。鉄拳２が登場した時も然りで、ＶＦ２の前では影が薄い。皮肉な状況です」という声もあったが、やはり今期もハナの差で鉄拳２が競り勝った。

噂のマシン

◆セガ社は現在、対戦格闘ゲームの**ファイティングソニック**を開発中。詳細未定。

◆タイトーは３ＤＣＧを使用したオムニバスゲーム、**フォリズム**を開発中。内容調整中で発売日等は未定。また、縦スクロールシューティングの**究極タイガーⅡ**（開発／タクミコーポレーション）も同社から96年２月初旬に発売される。プレイヤー自機の１Ｐ、２Ｐ側ではスペシャルショットのみが別々の武器になるなど新アイテムを付加した。全６ステージ構成。

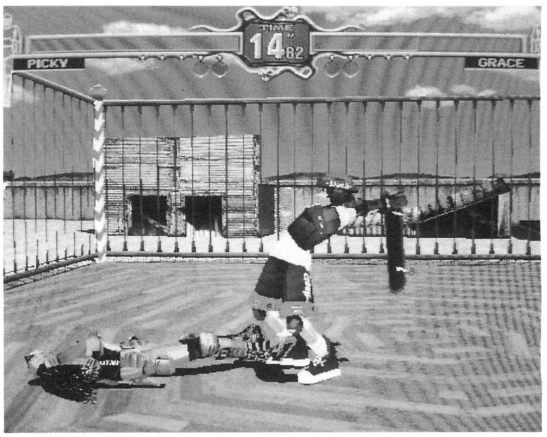
◆カプコンは、シリーズ第二弾として**ダンジョンズ＆ドラゴンズ・シャドウオーバーミスタラ**を開発中。４Ｐ同時プレイ可能で、マルチエンディングを採用。96年２月のＡＯＵエキスポ前後に発売される見通し。

◆サクセスは続編版となるシューティングゲーム、**コットン２**（96年発売予定）と、新作の**ガーディアン・フォース**（97年発売予定）をＳＴ－Ｖ対応ソフトで開発中。

◆エス・エヌ・ケイは**リアルバウト餓狼伝説**を11月下旬からロケテスト。最終調整後の12月16日にサンプル版として一般ロケに投入した。正式発売は12月21日だったが客付きは好調なようで、客層も広い。1月13日にはネオジオ・カートリッジ版も発売される。

スタートダッシュマシン速報

Start dush machine



ファイティングバイパーズ

セガ社ＡＭ２研開発による対戦格闘ものであり、オペレーターも満を持してロケに投入したようだ。初期稼働の手応えは…。

「メガロとＶＳシティで入れているが、両機が店内１、２位の状態」（関西Ａ店長）。

「入荷直後は圧倒的に良かった。何とか２枚を入れ、他の対戦ものから流れてきた感じでお客が付いた。ただ、売上げ的にも充分、貢献していたのだが、１週間後を境に伸び方が弱まった。競合店にも導入されたこともあるのだろう。現在は店内Ｂランクのインカムに」（東北Ａオペレーター）。

「『ＶＦ２』には及ばないものの、それに次ぐインカムは出している。数字は10日間で２３０くらい。各社の実力機種がまとめて登場している時期だけにダントツというのは難しそうだが、息は比較的長くいけそう」（中部Ｂオペレーター）。

地域や店舗によっていきなり２００～50円というプレイ料金差があるようだが、長期稼働を見込んでいるのか、短期決戦型だと踏んでいるのかで分かれている様子。年末商戦の要となることは間違いない。

㈱セガ・エンタープライゼス製。

SS斬紅郎無双剣の好スタートでロケに活気が

今期は年末年始商戦直前ということもあって、こどもシングルロケーションにも動きがあった。まずなんといってもサムライスピリッツ斬紅郎無双剣の登場だろう。同ソフトは期待されていた通りの好スタートダッシュを切ったようだ。新製品ということもあろうがパワー全開といった感じで、このままの勢いで年末年始商戦に突入しそうな気配だ。

だが、このサムライスピリッツ斬紅郎無双剣の勢いの前にザ・キング・オブ・ファイターズ95は完全に吹き飛ばされてしまったようだ。ロケーションによればまだまだザ・キング・オブ・ファイターズ95がガンバッているところもあるようだが、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣に入れ替わるのは時間の問題だろう。

それにしてもこどもシングルロケーションに新製品が、こうも早く浸透するのは珍しいことだ。これはエス・エヌ・ケイ社がシングルロケーション部門を持っているからであろうが、繁華街ロケーションと同様の投入時期である。大手ならではの早業といえよう。しかし、弱小業者では、この早業は真似できないだろう。ここでサムライスピリッツ斬紅郎無双剣を投入すればインカムアップも可能で、また顧客づくりにもなるのだが、力不足からか投入時期を逃してしまうケースが多々あるようだ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ95はダウン

最近のゲームソフトのサイクルは短くなってきている。短距離レースなのである。短距離レースではスタートが勝敗を決する。ここで躓いたり、出遅れたりしていては勝負にならない。スタートダッシュが全てなのである。新

当社はカジノゲーム用品の総合メーカーです。どうぞお気軽にご連絡ください。
株式会社 エム・ジー・エム
〒150 東京都渋谷区広尾2-1-15 マーキスヒロオ
TEL 03-5467-5211㈹ FAX 03-5467-5217
日曜、祝日、毎土曜日休業
営業時間（AM 10:00～PM 6:00）

迅速 確実 実積

修理承ります
（各種モニター、その他）
㈲サンメック
〒220 神奈川県横浜市西区戸部本町17-1
TEL 045 (312) 9705 FAX 045 (312) 9706

製品の投入時期にモタモタしているようでは勝利は望めない。

その短距離レースで好スタートダッシュを切ったサムライスピリッツ斬紅郎無双剣の登場で、来期以降はザ・キング・オブ・ファイターズ95に多くは望めないことになった。94との併設で効果を挙げていたロケーションもあったが、ここらで主役交替の時期がきたようだ。

このザ・キング・オブ・ファイターズ95以外にもストリートファイターZEROやヴァンパイアハンターなどの格闘技ものがダウン組の中にいる。そうなれば格闘技もので残るのはサムライスピリッツ斬紅郎無双剣と鉄拳2ということになる。

ファイティングバイパースが繁華街ロケーションでバーチャファイター2並みの人気を得ているようだが、こどもシングルロケーションには今直ぐには無理だろう。またこのソフトは対戦台で威力を発揮する機種だけに、バーチャファイター同様にこどもシングルロケーションには投入しにくい。

そうなるとサムライスピリッツ斬紅郎無双剣と鉄拳2のマッチレースとなる。しかしその鉄拳2はバージョンアップされてから人気が再上昇しており、いくら新製品のサムライスピリッツ斬紅郎無双剣でも簡単にはトップの座から引きずり落とすことはできないだろう。他に新製品が登場しない限り、こどもシングルロケーションでは、この2ソフトが格闘技ものの1位、2位ということになりそうだ。

人気、実力のある鉄拳2と新製品パワーのサムライスピリッツ斬紅郎無双剣の2ソフトだけでも、格闘技ものに限っていえば、これでもこどもシングルロケーションでは十分だろう。

しかし、この2ソフトだけでは、いくらなんでもこの年末年始の商戦までを闘い抜くことはできないだろう。他に1～2機種でも安定したソフトが欲しいところだ。

こどもシングルロケーションは、述べたように鉄拳2とサムライスピリッツ斬紅郎無双剣の両ソフトが活躍しており、前期よりは上向き傾向を見せて

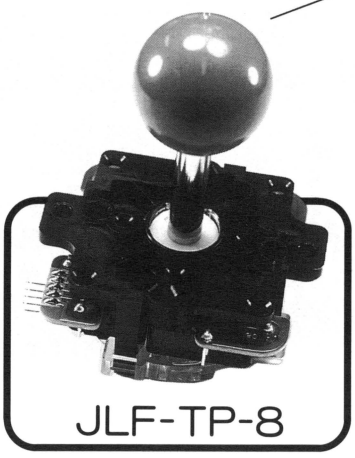
メダルゲーム機
開発 製造 販売
PS パラダイス電子㈱
東京都中野区本町3-2-9(PSビル)
TEL.03(3372)1590㈹ FAX.03(3372)6955
振込先：帝都信用金庫中野支店（普）236318

SANWA 信頼のブランド三和パーツ

■絶賛発売中の長寿命リードスイッチボタン
■耐久性バツグン、グッドデザイン
■ネジタイプ、はめ込みタイプの2タイプです。

新発売

業界初の100φ迫力！



バーチャファイターシリーズ
純正ジョイスティック
めんどうな配線作業がなくなり
ワンタッチで交換可能です。

Leave all of game's parts to me.

三和電子株式会社
SANWA DENSHI CO.,LTD.
本社：〒173 東京都板橋区幸町20-15 TEL.03(3959)6611
振込銀行：住友銀行 大塚支店 普173617 FAX.03(3955)9208
20-15 SAIWAI-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN. 〒173 PHONE.03(3959)6611
FAX.03(3955)9208 SUMITOMO-BANK OHTSUKA-BRANCH A/C NO.173617

いる。ただし新製品の投入を躊躇しているところは当然のことだがダウンしているようだ。

こどもシングルロケーションは新製品の活躍などで久々に活気付いてきたのであるが、不景気の影響からかロケーション先のクローズが出てきている。毎月取材に訪れていたファミコンショップもクローズしており不景気の影響がジワジワとこどもシングルロケーション先にも出てきているようだ。

反対に不景気故に空きスペースの有効利用をとゲーム機の設置に踏み切るところもあるが大勢としては、やはり不景気の影響でロケーション先が閉鎖されるケースのほうが多いようだ。

喫茶ロケーションも鉄拳2の活躍によって今期も安定している。ザ・キング・オブ・ファイターズ95はここでもスローダウンしており、こどもシングルロケーション同様にストリートファイターZEROやヴァンパイアハンターなどもダウンしている。

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣が喫茶ロケーションでどこまで伸びるかが注目される。同ソフトが喫茶ロケーションでもソコソコのインカムを叩きだすようであれば、鉄拳2とのコンビで格闘技ものは安定する。

しかし、喫茶ロケーションの客は学生やアダルト層が中心だけに、繁華街ロケーションのファイティングバイパースに流れる可能性もある。そうなればいくら人気のある鉄拳2とはいえ、安泰とはしていられないだろう。喫茶ロケーションの格闘技ファンがどう流れるかファイティングバイパースの今後に注目したい。

そして同ソフトがバーチャファイター1、2を超えるのか、それともやはりあのバーチャは超えることはできないのか、それも合わせて暫らくは目が離せないソフトだ。

この他では麻雀ではアイドル麻雀ファイナルロマンスが強いようだ。また上海やパズルボブル、対戦ぱずるだまなども安定機種となっている。

喫茶ロケは鉄拳2とSS斬紅郎無双剣が好調

喫茶ロケーションは機種構成もバラエティに富んでおり、今期、来期と安定した状態が続くものと思われるが、学生街ロケーションだけは、学生たちの帰省やレジャーなどでダウンも覚悟しておく必要がありそうだ。またコンパなども増えるシーズンだけにカラオケが最大のライバルになるかも知れない。

激動の95年が終り、新しい年を迎えたのであるがシングルロケーションにとっては厳しさは変わらないだろう。むしろ昨年以上に厳しくなると考えていたほうがいいだろう。

昨年はバーチャファイター2という怪物ソフトが登場したが、シングルロケーションはこの怪物ソフトの恩恵を受けていない。対戦台システムが格闘技ものの主流になりつつある現在では、いくら怪物と呼ばれるソフトが出ても、シングルロケーションでは、その威力を発揮できないのである。

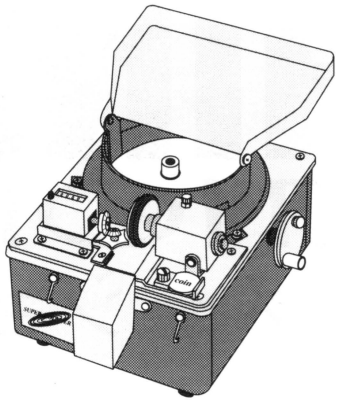
この対戦台システムは今後益々、多くの新製品に採用されていくと予想されるだけにシングルロケーションの展望を考えると今年も厳しい、と云わざるを得ないのである。

また先に述べたようにロケーション先が不景気の影響でクローズするのも不安材料だ。それだけに今あるロケーションでのインカムアップがより切実なものとなってくる。ビデオだけではなく、従来のスタイルとは違うこどもシングルロケーションを作り上げていく時期かも知れない。今年もこどもシングルロケーションは昨年以上に生き残りを賭けたサバイバル戦の年となりそうだ。

歌には人生が、
遊びには時代がある。

●年間購読料 7,200円(送料込) ●お申し込みは郵便振込で。郵便口座 大阪8-11372
●詳しいお問合せは ☎06-354-9891 ㈱コインジャーナル・月刊カラオケfan 編集部まで
毎月15日発行 カラオケに関する総合専門誌

	アクアパラダイス	あたルンです	コンビニキャッチャー	プリティーカーニバル	キャッチンガーZ	ぶんぐっずシリーズ	UFOプッシャー	カジノセレクション	つかんでポン	ラッキービンゴ	ウゴウゴルーボー	ドリームキッチン	ザ・フラッシュ・チャンス	ハッピーベル	ジャンボツインDX	UFOキャッチャーミニ	スクールキッズ	ゴールデンヘキサ	ミニクレーン	ドリームパレス	ジャンボヘキサ	ガリバーキャッチャー	ニューラッキークレーン	ワンダーハンティング	ニューUFOキャッチャー	ニュースウィートランド	フェアリーキャッスル	ムーンキャッスル	ジャンボツイン	ドリームキャッチャー	ワニワニパニック	ジャンボビーバー	ガンダムファイナルシューティング	ポスタードリーム同級生2	スカイターゲット	人相鑑定団	クイズドレミファグランプリ2	ヘンリーエクスプローラーズ	バーチャコップ2	XーDAY2	スポーツフィッシング2	インディ500	ラズマタッズ	プリント倶楽部	デンジャラスカーブ	レイブレーサー	ビヨヨン	レールチェイス2
	95・8	95・7	95・7	95・7	95・7	95・5	95・5	95・3	94・10	94・9	94・11	94・8	94・7	94・4	93・7	93・4	93・4	93・3	92・10	92・5	92・4	92・2	91・10	91・9	91・6	90・11	90・8	89・12	89・10	89・7	89・2	88・6	95・11	95・11	95・10	95・9	95・9	95・9	95・8	95・8	95・7	95・8	95・7	95・7	95・7	95・7	95・7	95・6
					4			5			10		2				7								2				3									17		5				3			4	
		10											3	8	7			6							3	2		1		4									6						2	
			1																																										3	
		1					2						3	6				5							7	4													6			7			2	4
																																													5	
																																													3	
								1																																						

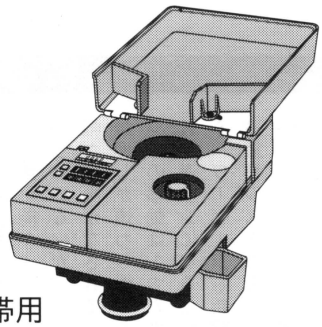


硬貨計算機

SUPER COIN COUNTER

★ 電動・手動の2ウエイシステム装備
★ 硬貨もメダルも数えるフリーサイズ
★ 毎分1.000枚の高速計数
★ 持ち運びに便利な6.3kgの小型軽量設計

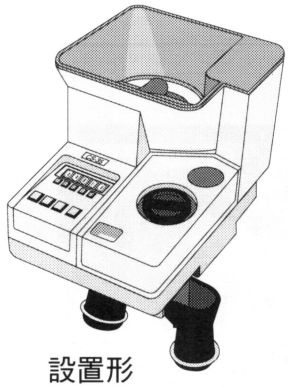
TOYO KOGYO オリジナル製品



携帯用

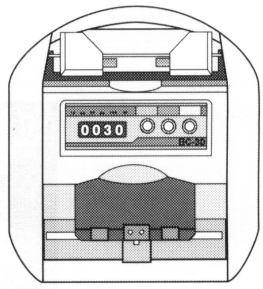
★ CS-10 (国内6金種専用)硬貨計数機
◎選別-電動-機械計数式

★ CS-20-01 (国内 6金種専用)硬貨計数機
★ CS-20-04 (フリーサイズ)硬貨計数機
◎選別-電動-デジタル電光計数式
◎1から9999まで枚数カット機能



設置形

★ CS-35 硬貨計数機
◎選別-電動-デジタル電光計数式
◎ホッパー容量 2.000枚
◎1から9999まで枚数カット機能



★ BC-30 小型紙葉計数機
お札も商品券もビール券も数えます
◎10.20.25.50.100.∞
枚数カット機能
◎持ち運びに便利な重さ6.5Kg

新製品

即日発送

汚れにくく、錆びず、剝げない、磁石に付かない。
いつまでも美しい 18.8 最高級ステンレスメダルです。

指定デザイン
スピード製作

ピエロ
25セントサイズ

サッカーボール
25セントサイズ

騎士
25セントサイズ

チエッカー
外形25ミリサイズ

インデアン
25セントサイズ
ステンレス

イーグル
25セントサイズ
ステンレス

ライオン
25セントサイズ
ステンレス

クラシックカー
30ミリサイズ
真鍮・ニッケルメッキ

帆船
25セントサイズ
鉄・ニッケルメッキ

ベル
5セントサイズ
真鍮・ニッケルメッキ

ワシ
21.6ミリサイズ
ステンレス

株式会社 東葉興業（トウヨウコウギョウ）
〒272-01 千葉県市川市香取2-12-15
☎ 0473(57)8000
ご注文は FAX 0473(58)7628

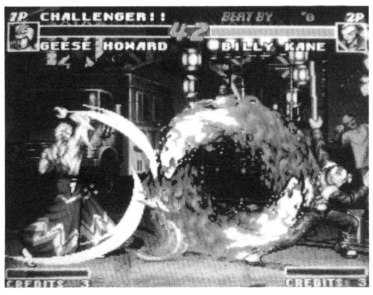
NEW MACHINE INFORMATION
ニューマシンインフォメーション

エス・エヌ・ケイ

リアルバウト 餓狼伝説

人気対戦格闘ゲーム「餓狼伝説」シリーズの第5弾。

使用可能キャラ（全16人）に新キャラはいないが、システム的には大幅な変更がなされている。ボタン同時押しが煩わしかったスウェーラインへの移動は1つのボタンに集約され、満タンになると超必殺技が使えるパワーゲージも新設された。自動連続技システムも「コンビネーションアタック」として更にバリエーションが増えた。リングアウト負けというルールも新設された。



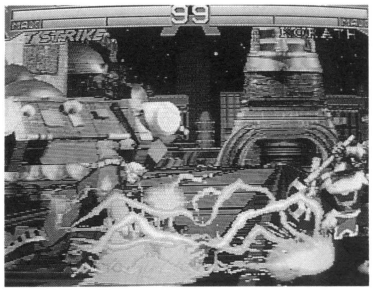
1レバー、4ボタン
12月21日発売
ＯＰ価格９万8000円
㈱エス・エヌ・ケイ製

データイースト

アベンジャーズ インギャラクティックストーム

マーヴルコミックのヒーロー達をキャラクターに使用した、CG取り込み画像の対戦格闘ゲーム。

使用キャラはアベンジャーズ4人と敵キャラ4人の計8人。1レバー、4ボタンにより操作するが、初心者でも簡単に遊べるよう工夫されている。アベンジャーズキャラから選択し6人の敵と闘っていくストーリーモード（２Ｐ時は協力プレイ）と、8キャラから選択し対人戦も楽しめるＶＳモードがある。サポートキャラを呼び出して攻撃させる新システムも搭載された。



1レバー、4ボタン
1月中旬発売予定
価格未定
データイースト㈱製

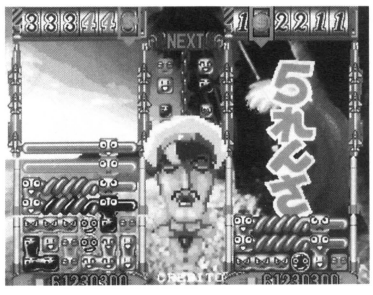
TM&©1995,96 MARVELCHARACTERS,INC. ALL RIGHTS,RESERVED.

テクモ

でろ〜んでろでろ

対戦型落ちものパズルゲーム。

２個１組で落ちてくる５色のブロック「でろ」を組み合わせ、同色のでろを縦横に４つ以上繋げて消していく。消されたでろに隣接していた全てのでろは「でろーん」とそれぞれ左右に手を伸ばすので、その手の先や上下に同色のでろが３つ以上あれば再びくっついて消えていく。この特徴を活かせば多段連鎖も可能となる。２Ｐ対戦プレイ可。１Ｐの場合は３つの難易度から選択してプレイする。



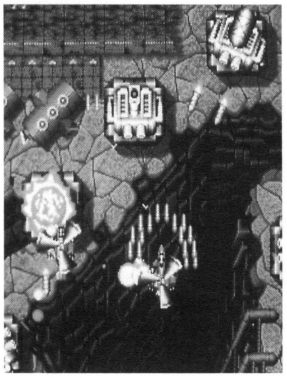
1レバー、2ボタン
1月発売予定
価格未定
テクモ㈱製

タクミコーポレーション／タイトー

究極タイガーII

87年に発売された人気縦スクロールシューティング「究極タイガー」がF3システムで復活。

グラフィックが向上し、2人同時プレイも可能となった。パワーアップアイテムは全3種類。ショットはアイテムの獲得によりパワーアップするが、ボタンの連打によっても連打中のみ攻撃力がアップできるようになった。ボンバーの最大ストック数は10個。6個以上のストック分は更に強力なハイパーボンバーになる。全6ステージ構成。



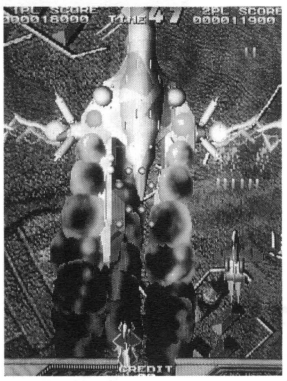
1レバー、2ボタン
2月11日発売予定
OP価格15万6000円(基板込)
OP価格5万8000円(ROM)
開発元／㈱タクミコーポレーション
販売元／㈱タイトー

データイースト

スカルファング〜空牙外伝

タイムアタック制の新モードが採り入れられた縦スクロールシューティングゲーム。

敵機動部隊を最終防衛ライン到達前に撃破するのが目的で、スクロールスピードをボタンで調整しながら進んでいく。タイムアタックの無いノーマルモードでもプレイ可能。自機は、特性の異なる4機と性格の異なる4名のパイロットを組み合わせて作り上げる。それにより特殊攻撃やボンバーが様々に変わっていく。コマンド入力により使える大攻撃も用意された。



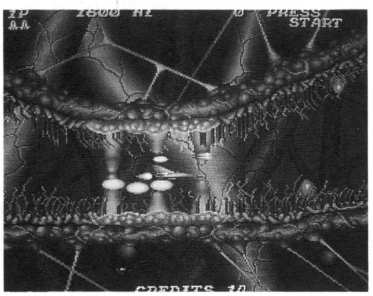
1レバー、3ボタン
1月下旬〜2月上旬発売予定
価格未定
データイースト㈱製

コナミ

沙羅曼蛇2

86年に発売された人気シューティング「沙羅曼蛇」の第2弾。前作同様、ステージによってスクロール方向が縦か横に切り替わる。

3種類のレーザーとスピードアップの各アイテムでパワーアップが可能。自機に付随するオプションは自機と同じように動くものと、自機の周りを回転しながら攻撃するものの2種類があり、オプションそのものを敵に向けて発射することもできる。全6ステージ構成。2Pプレイ可能。



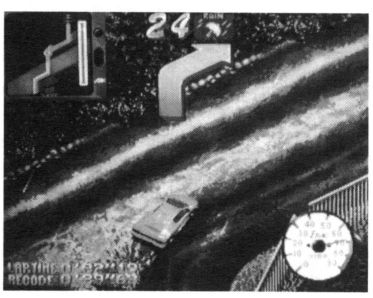
1レバー、2ボタン
1月24日発売
OP価格18万8000円（基板込）
2月1日発売
OP価格9万8000円（サブボード）
コナミ㈱製

エーディーケイ／エス・エヌ・ケイ

オーバートップ

「キャノンボールレース」を題材にしたネオジオ用レースゲーム。

オンロードマシンや水陸両用ジープなど特性の異なる8台のマシンから自車を選択し、制限時間内にチェックポイントを通過しながら公道コースを進んでいく。コース途中には裏道が用意されており、それを使ったショートカットも可能。但し、裏道は未舗装の悪路であったり、遠回りになる道であったりするので全てが有利に働くとは限らない。



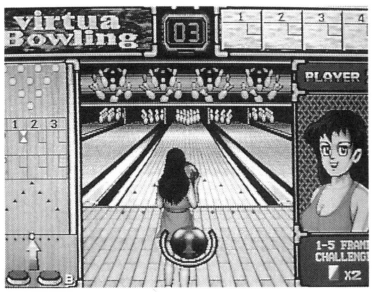
発売日未定
価格未定
開発元／㈱エーディーケイ
発売元／㈱エス・エヌ・ケイ

IGS／アルタ

バーチャボウリング

トラックボールとジョイスティックのどちらでも使用できるボウリングゲーム。

プレイヤーは球の重さや回転を選択して投球。1～5フレームの間に規定回数以上のスペアかストライクを取れば6フレーム以降に進むことができ、1ゲーム170点以上のスコアを出せば全15面のスペシャルステージにチャレンジできる。1Pから4Pまでの通信プレイも可能となっている。



1月発売予定
価格未定
IGS／㈱アルタ製

セガ・エンタープライゼス

ルーレットクラブ

巨大な回転盤と大きなボールによる抽選機構が大迫力の、8人用大型ルーレットメダルゲーム。

各プレイヤーはタッチパネル上のベットエリアにメダルを賭けていくが、ベットした数字とその周りの8か所の数字全てに配当権があるので当てやすい。ベットエリアは回転盤の中央に搭載された円形プロジェクターにも映し出されるので、ルーレット回転中に手元へ視線を戻す必要もない。回転盤の数字配列が数字順に並んでいるのも判りやすい。

サイズ／H2390×W4480×D4390(mm)
重量／2592kg
消費電力／3・5KW
発売日未定
価格未定
㈱セガ・エンタープライゼス製

カトウ製作所

ダイナマイトショット7

パチンコタイプのシングルメダル機「ダイナマイトショット」シリーズの第7弾。

盤面には「CRミスパチプロ」を使用。実機と同様、確変絵柄でフィーバーすれば次の2回の大当たりまで大当たり確率が極端に高くなる。メダル及び100円硬貨の両方が使用できる2WAY方式を採用。ゲームは1メダル5カウント・100円60カウントの持ち時間制。大当たり確率は1／40、1／80に切替え可能。

サイズ／H1540×W700×D500(mm)
発売中
OP価格28万円
㈱カトウ製作所製

富士電子工業

ドリームライズII

カラフルな彩りの観覧車型ランプが特徴だったシングルメダル機「ドリームライズ」の第2弾。

今回は観覧車をルーレットとして使用、6種類の絵柄のうちどの絵柄でランプが止まるかを当てる内容となった。当たるとダブルアップゲームとなり、ルーレット中央でWINとLOSEのランプが点滅。ボタンを押し上手くWINで止まると2倍のメダルが払い出される。また、ルーレットは二重式になっており、両方が同じ場所で止まるとチャンスゲームに挑戦できる。

サイズ／H1700×W520×D550(mm)
重量／71kg
消費電力／62W(MAX220W)
コインサイズ／5¢、25¢
3月末発売予定
OP価格53万6000円
富士電子工業㈱製

シグマ

スーパー8ウェイズ HD WD AWP

プログレッシブシステムを搭載した「スーパー8ウェイズ」。

リンクした全ての台から毎回少しずつメダルをプールしていき、「ANY5」の出たプレイヤーに全てのメダルを払い出す。ANY5とは、特定の絵柄がラインに関係なく5つ現われた状態をいい、その該当絵柄はベット数に応じて増えていく。例えば1ベットならチェリー、2ベットならチェリーとオレンジといった具合に。

リンクできる最大数は32台。

発売中
ＯＰ価格72万8000円
「スーパー8ウェイズHR WD」用
ＰＣボード／ＯＰ価格15万8000円、インターフェイス／ＯＰ価格２万8000円
「スーパー8ウェイズHD WD」用
ＲＯＭ／ＯＰ価格７万2000円、インターフェイス／ＯＰ価格２万8000円
㈱シグマ製

シグマ

ミス・ナインティーン

リール絵柄にハイヒールや口紅、香水などを用いたお洒落な4リール・1ラインスロット。

口紅絵柄が左リールから順に2つ以上出現すれば、それがライン上でなくても次ゲームよりフリーゲームとなる。4リールの全てに口紅があれば50回、更にライン上だと回数は2倍になるので合計１００回のフリーゲームとなる。また口紅は全ての絵柄としての機能を持つ、ポーカーに於けるジョーカーのような優れものでもある。

サイズ／H1770×W720×D445(㎜)
重量／102kg
フリーゲーム出現率／137ゲームに１回
95年11月24日発売
ＯＰ価格58万円
㈱シグマ製

シグマ

サマー・バケーション

リール絵柄にモロッコやメキシコをイメージした絵柄などをあしらった5リール・5ラインのメカスロット。

太陽の絵柄はフリーゲームシンボルとなっており、ライン上に揃えば最高50回までのその絵柄数に応じたフリーゲームが次ゲームより開始される。フリーゲーム中に太陽絵柄がライン上に揃うと、更に絵柄数に応じた回数の2倍のフリーゲームが追加される。

サイズ／H1770×W720×D445(㎜)
重量／102kg
フリーゲーム出現率／54ゲームに１回
95年11月24日発売
ＯＰ価格58万円
㈱シグマ製

ユウビス

ベルフィーバー

8ライン・9リールのメカスロ型シングルメダルゲーム。

メダル及び１００円・10円硬貨が使用できる3WAY方式。データ集計機能が内蔵されており、ドア内のボタンを押すだけでクレジット数やウインメーター数を表示、トータルイン・トータルアウトが一目で判るようになっている。また、エラーの内容がすぐ判るお知らせボイス機能も搭載されている。

サイズ／H1600×W560×D525(㎜)
重量／約83kg
消費電力／102W
発売中
ＯＰ価格36万8000円
㈱ユウビス製

レイクランド

パンチ・ショット

「黄門ちゃま2」「球界王」といった人気のパチンコ機種の盤面を使用したパチンコメダルゲーム。

パチンコの興奮がそのままゲーム場で味わえる。長期稼働を狙った設定や、サブゲームのおまけを付けるなど、オペレーターの使い易さを追求した。

サイズ／H1760×W670×D430(mm)
発売中
ＯＰ価格32万8000円
発売元／㈲レイクランド

上尾工業／ウエップシステム

おっとっとつりゲーム

森永の人気定番商品「おっとっと」をフィーチャーした、釣り感覚で楽しめるプライズゲーム。

ターンテーブル上の景品目掛けて釣り糸を降ろし、糸の先に付いた磁石で景品を釣り上げる内容。竿はボタンで竿先を左右に振ることができる。筐体には「おっとっと」のパッケージデザインが施されており、高いアイキャッチ効果が期待できる。

サイズ／H1565×W800×D1020(mm)
重量／80kg
消費電力／50W
発売中
ＯＰ価格29万8000円
開発元／上尾工業㈱
発売元／㈱ウエップシステム

©MORINAGA&CO., LTD.

ヒロ・ダービー

Hiro Derby

最高配当200倍!!

ダブルアップで
さらにエキサイト!
超コンパクト
競馬ゲーム新登場!!

●1ゲーム、1ヶ所に最大9枚BETでき、最高1ゲームでのBETは135枚までできます。
●的中した場合、NEXT GAMEで2～3倍にするチャンスがあります。
●小型、軽量でどこにでも設置できます。
●電磁カウンターとメモリーカウンターの両方を内蔵。ゲームの稼働状況を完全にリサーチします。
●メダルイン・メダルアウトでも使用可能。
●落馬・同着もあります。

■外形寸法：W440×D360×H480
〒61-15678

＜振込口座＞飯能信用金庫　南大塚支店（普）0311396　㈱ナカムラ企画

㈱ナカムラ企画　〒350 埼玉県川越市南台2-5
TEL 0492(42)0030　FAX 0492(42)4550

セガ・エンタープライゼス／トーワジャパン

ポケットフレンド 怪盗セイント・テール

大型ランプルーレットを使用した子供向けプライズゲーム。キャラクターには人気アニメ「怪盗セイント・テール」を起用。

ゲーム内容は簡単、回転しているランプをボタンで止めるだけ。「大あたり」に止まればキャラクターハンカチが、「あたり」に止まればポケットティッシュが払い出される。1ゲーム3プレイ。

サイズ／H1550×W700×D650(mm)
重量／約140kg
消費電力／35W
プライズ容量／ハンカチ100枚、ティッシュ400枚
2月下旬発売予定
価格未定
開発元／㈱セガ・エンタープライゼス
総発売元／㈱トーワジャパン

©立川 恵・講談社・ABC・電通・TMS

セガ・エンタープライゼス／トーワジャパン

ジャンケンマグネっち 怪盗セイント・テール

人気アニメ「怪盗セイント・テール」をキャラクターに起用した子供向けプライズゲーム。

内容は簡単なジャンケンゲーム。グー、チョキ、パーの3つのボタンから1つを押し、それがその後電光表示盤に表示されるCPUの手に勝っていればOK、キャラクターのマグネットシートが払い出される。シートは全20種類が用意される。

サイズ／H1450×W500×D520(mm)
重量／50kg
消費電力／最大80W
プライズ容量／600枚
12月下旬発売
OP価格26万8000円
開発元／㈱セガ・エンタープライゼス
総発売元／㈱トーワジャパン

©立川 恵・講談社・ABC・電通・TMS

こまや

マジカルナインドアーズ

9つのドアの何処に景品が隠されているかを当てる新感覚のプライズゲーム。

1ゲームにつき3カ所のドアを開けることができ、見事見つかればその景品が払い出される。1回目で見つけても3カ所まで開けることができるため、最高1ゲームにつき3つの景品を獲得することも可能。ペイアウト率の変更可能。景品は75φカプセル入りで、65個まで収納できる。

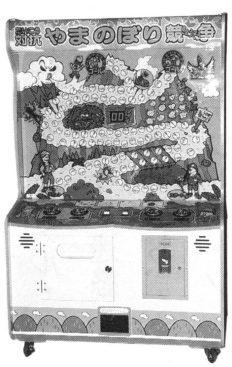
サイズ／H1910×W995×D765(mm)
重量／150kg
消費電力／150W
発売中
OP価格96万円
㈱こまや製

こまや

対抗やまのぼり競争

山登りが題材の、ランプを使った2人用プライズゲーム。

登山口から頂上まで足形マークのついたランプが続いており、途中の障害を避けながら、前進と後進のボタンを使ってランプの光を進めていく。障害は落石や落雷など5カ所あり、時々点灯するその障害用ランプにプレイヤーが動かしているランプが重なると、その障害に遭ったことになり登山口まで戻される。時間内に山頂へ辿り着けば景品が払い出される。



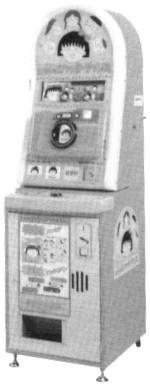
サイズ／H1810×W1135×D700(mm)
消費電力／85W
発売中
OP価格62万円
㈱こまや製

タカラアミューズメント

ちびまる子ちゃん まる子のシャッターチャンス

「ちびまる子ちゃん」を使用した子供向けプライズゲーム。

ルーレットをボタンで止めるだけの簡単な内容。ルーレットの絵柄は異なる表情をした3種類のまる子ちゃんで、普通に笑っている顔で止まればパッケージに入ったバンソウコウ（全24種類）が、リボンを付けた笑顔だとオリジナルハンカチ（全8種類）が払い出される。泣き顔だと外れ。



サイズ／H1500×W450×D510(mm)
重量／約70kg
消費電力／最大97W
発売中
ＯＰ価格27万5000円
㈱タカラアミューズメント製

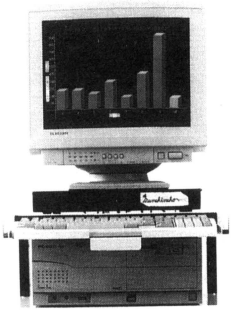
©さくらプロダクション／日本アニメーション　※先月掲載号では価格に誤りがございました。上記に訂正したものを再掲載致します。

北日本通信工業

まねき猫

現在の売上げ状況がリアルタイムで把握できるコイン管理システム。

本体と各ゲーム機を有線で結びコインメーターからデータを収集、機種毎やコーナー毎の売上げ状況から月間トータルの売上げまで判りやすくグラフで表示する。電話回線を使って複数店舗を本部で一括管理することも可能。



発売中
ＯＰ価格78万円（ゲーム機160台用の価格であり、このほかに40台、60台、90台、120台用の料金が設定されている。工事費別）
北日本通信工業㈱製

お詫び

当社は、デジタル・ツインなる名称のゲーム機械を、製造・販売しておりました。このたび、長野地方裁判所伊那支部で和解が成立し、デジタル・ツインは、清水企画が製造・販売権を有するスロットベンダーと同一の賞品選択機能を有するゲーム機械であり、当社が製造・販売できないものとなりましたので、ここに、これまでデジタル・ツインを製造・販売し、清水企画に多大なご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。なお、前記和解において利害関係人およびデジタル・ツインを過去に使用し、または現に使用しているもの全員に対し、清水企画は何ら異議を述べることなく、デジタル・ツインに限り損害賠償請求権を放棄することに合意しておりますので、皆様方におかれましてご迷惑がかかることがないことを、付言させていただきます。

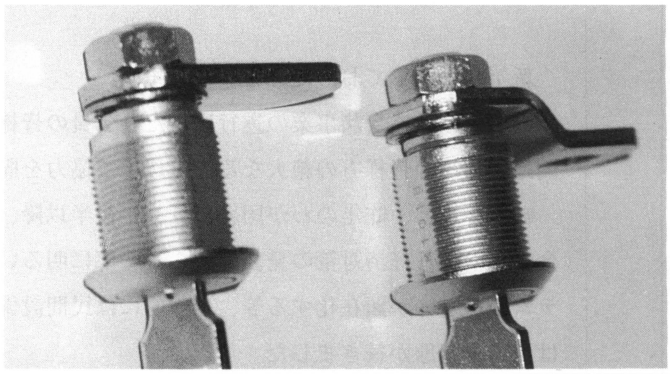
平成七年十一月二十九日

マスダ産業株式会社
増田勝美

NEW

鍵の専門商社からの
本物の防犯対策

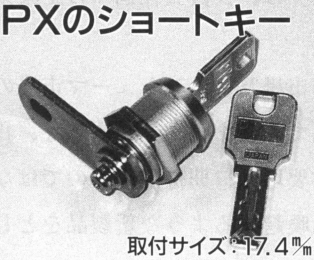
⊙美和の電子ロック（セガタイプ）100％の互換性（サイズ首下22㎜、軸寸法10㎜）
⊙セガ社製品と八万ロックショートタイプのゲーム機八万タイプのロングキーを使ったゲーム機３種類の長さや、ベロ軸の異なるキーの管理に最適です。
⊙キーは使い易い裏表のないリバーシブルタイプです。
⊙オスキーの複製が、出来ない。（この事が一番重要）
⊙間違いのない、止め番号のマスターキーを御注文ください。



ラビットロックキー

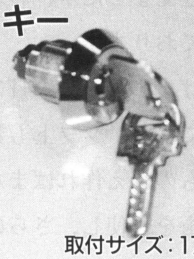
取付サイズ：17.4㎜

PXのショートキー



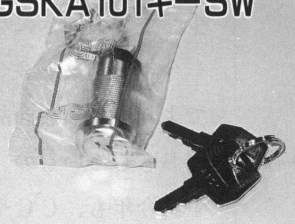
取付サイズ：17.4㎜

EXキー

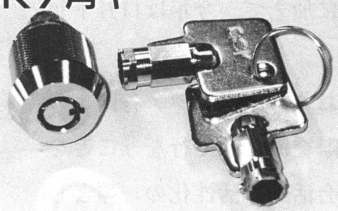


取付サイズ：17.4㎜

GSKA101キーSW



GSK7角キー



取付サイズ：17.4㎜

丸キー

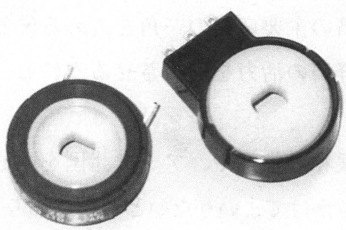
ロング
取付サイズ：29.7㎜

ショート
取付サイズ：17.4㎜

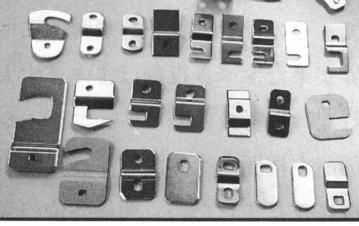
サンロックキー

取付サイズ：17.4㎜

SW君



各種ベロ（普通のキー17.4㎜でセガ対応ベロ）



有限会社 芝 商事
〒634 奈良県橿原市山之坊町655－12
TEL 07442-5-4009 FAX 07442-2-8946

〔振込先〕
中京銀行 桜井支店
当座 No.320503
（有）芝 商事

SHIBA SHOJI CO.,LTD.
655-12 YAMANOVOCHO KASHIHARA
CITY NARA AREA JAPAN.
TEL 07442-5-4009
FAX 07442-2-8946

平成８年度年頭所感

㈳日本アミューズメントマシン工業協会
中山隼雄会長

新年あけましておめでとうございます。

旧年中は、協会諸事業の遂行にあたり会員の皆様方をはじめ、通商産業省、警察庁、関係行政機関、関連団体等の皆様方の絶大なるご支援、ご協力を賜り、厚く御礼申上げます。

顧みますと、昨年のわが国経済は、年後半以降、為替が円安方向へシフトしたことや、政府の14兆円余りにのぼる経済対策の発表等から、一部に明るい兆しが見られるようになりましたものの、金融システムの不安等が顕在化する等、全体的には民間設備投資、個人消費の低迷等から生産が伸び悩み、景気は足踏み状態が続きました。

さて、ここに新しい年を迎えましたが、わがＡＭ業界は、会員会社個々の企業業績もほぼ下げ止り、少しずつ上向きになってきております。

今年の抱負を３つ申し上げますと、一つ目は業務用市場及びコンシューマ市場の動きを見てもこれまでよりも高額な商品が売れており、ソフトも数多く出ております。従いまして、我々業界に関して言えばおもしろいもの、楽しいものさえ作ればまだまだ需要増は、期待出来るのではないかと思っております。今年も、ＣＧやＶＲ技術を駆使し、さらに需要を喚起するような新製品をどしどし開発して市場に供給したいと考えております。

二つ目は、例年開催しております幕張でのアミューズメントマシンショーに加えて、今年は11月下旬に香港でも、ＪＡＭＭＡショーを開催することを計画しております。

東南アジア各国の経済成長と共にアミューズメント市場も急激に拡大しており、東南アジア各国との相互理解と協調を促進し、秩序ある市場形成の構築と技術・産業協力等の国際交流として行なうことを目的としております。多くの企業の参加を期待しております。三つ目は、協会活動の活性化の一環として、行政とのコミュニケーションの一層の充実を図っていく所存です。

昨年度ベースで当業界の市場規模も１兆６０００億円と日本経済の主要産業の一角を占めるほどに成長して、その社会的責任も飛躍的に増大してまいりました。日本経済の活力を回復させる為にも、我々の業界が果たすべき役割はますます大きくなってきております。

それだけに行政とのコミュニケーションを一層充実させ、規制緩和の推進や、アジア諸国を中心とした知的所有権問題への政府レベルでの取り組みなどを積極的に働きかけてまいりたいと考えております。

最後になりましたが、関係各位の変わらぬご指導、ご支援をお願い申し上げますとともに、皆様にとりましても新しい年が更なる飛躍の礎となることを祈念申し上げて新年のご挨拶とさせて頂きます。

第32回理事会（12月6日）
香港でAMショー開催を決議
（'96.11月下旬～12月上旬）

12月6日、来資として通商産業省機械情報産業局産業機械課より藤野達夫課長、庄野勝彦課長補佐を迎え、第32回理事会が開催された（JAMMA会議室、午後3時～4時40分）。

①長谷川理事の辞任に伴う新理事の専任に関する件

㈱タイトーの会員代表者を長谷川桂祐氏より中村紘一氏（代表取締役社長）に変更することを承認。続いて中村氏の理事就任を承認した（尚、長谷川理事＝副会長の辞任により、副会長1名は平成8年5月開催予定の総会まで空席となる）。

②会員の入会承認に関する件

大平技研工業㈱の入会申込書を審議。正会員として異議なく承認された。

◎大平技研工業株式会社〈敬称略〉

会員代表者・代表取締役大平輝雄

③海外アミューズメントマシンショーの開催に関する件

経済成長の著しい東南アジア各国でのアミューズメント市場の拡大により、各国AM産業の発育促進及び市場の健全な成長促進を促すために、海外でのAMショーの開催が提案された。

審議の結果、全員一致で開催を承認。概要は左記の通り決定した。

◎目的・わが国AM産業界が東南アジア各国との相互理解と協調を促進し、秩序ある事業体制（市場形成）の構築と技術・産業協力等の国際協力を進めることを目的とする。

◎開催地・香港

◎開催日・平成8年11月下旬～12月上旬

◎主催（共催）・㈳日本アミューズメントマシン工業協会・日本貿易振興会

◎出展企業数・20社程度

◎政府補助（申請中）・4000万円（会場費、通関費、物品輸送費）

尚、同AMショーの開催準備着手にあたり、事務局で早急に出展規模を把握する必要から、12月15日付で各員会社の出展意向（出展意志・希望小間数）調査がFAXによりなされた。（締切り・12月21日）

④次回第34回AMショー会場の件

第34回（96年度）は従来通り幕張メッセで開催。第35回より東京国際展示場（東京ビッグサイト）を確保する方向を確認。開期4日間（一般2日）も検討。

⑤その他

(1)国際サミットの代表について

(2)売上高調査に伴う会費納入額の変更と時期について

(3)部会・委員会組織の改正について

(4)AM産業界の実態調査について

(5)新春賀詞交歓会について

(6)総会の場所、日程について

(7)その他

理事会終了後、引き続き同室に於いてAMショー委員会を開催（～5時）。

次回へ向けての検討事項として左記の6事項が挙げられた。

①業界人へのTV放映日時等の告知方法徹底について

②マスコミ来場者のチェック体制について

③受付に交代で委員常駐が必要かどうかについて

④ショー開催前のマスコミ関係の対応への協力について

⑤広報委員のショー開催期間中の業務分担について

⑥ショー告知期間中の活動について

①に関しては次回はデイトリリースを出す一方、レポートを作成して各ブースに配付することとなった。②は、例年に見られるように取材と称し、多数で来場するゲーム誌などへの対応をどうするかという問題。ただ、取材制限は難しく、次回の様子を見て再度、検討することとなった。④については次回、ショー前日2名の広報委員を派遣することで決定。⑥に関しては6月初めに広報委員を組織し、早めに方向性を決めて活動することとなった。また、記録用としてのオフィシャルビデオの制作も次回、検討されることとなった。

尚、反省会終了後は会場を移して、懇親会も開催された。

第33回AMショー広報委員会を開催（11月30日）

第33回アミューズメントマシンショー広報委員会（真鍋勝紀委員長）では11月30日、広報委員会を開催、AMショーの反省事項等について話し合いを行なった（JAMMA会議室、午後4時～5時、出席9名）。

平成7年度 JAPEA・会員懇談会／懇親会開催（12／5）

去る12月5日、「平成7年度JAPEA会員懇談会・懇親会」が開催された（山口県湯田温泉「松田屋」）。

2月開催予定だった平成7年度新年懇談会・懇親会は、兵庫県南部の震災により中止となったため、今回は約1年ぶりの会合であり、全国から会員31名が参加した。午後3時30分に山田三郎会長の挨拶で始まった懇談会の中心議題は、先頃、東条湖ランドで発生した少女転落死事故に関するJAPEA会員としての今後の姿勢についてであった。

懇談会終了後は6時30分より懇親会が開催され、オークションなどを楽しんだ。翌日6日にはゴルフ組と観光組に分かれ、それぞれ親睦を深め合った。

今回の懇談会は、東条湖ランドで発生した事故のため、これまで以上により厳格な雰囲気の中で進行した。

建設省は今回の事故に対する処置として遊園地オーナー及びメーカーに、よりシビアな態度を示しており、専門家を含めたワーキング・グループを設置、事故に関する調査・研究を開始している。また既に建設大臣認定済である遊園施設機器・機械の再度安全見直し・調査をも進行中である。

焦点1・安全基準

まず、話合いの焦点は遊園機械・機器の安全基準の見直しについてであった。安全基準には既知の通り年齢による制限と身長による制限がある。年齢制限だけの枠組で規定すると体格（発育過程）の相違が問題となり、身長制限だけで規定すると、個人の判断力の有無が問題となる。この両方の基準を上手に併用することは今後の重要課題であり、これに関して山田会長は「注意看板の掲示方法次第で（遊園地オーナー側の）営業成績が大きく左右される。日本では事業者に対する責任が米国ほど明確化されておらず、それに関する教育も充分に行なう必要がある。そういったことを踏まえた上で、遊園地側でも、運営管理が厳しくなるに伴い、お客さんにも自己責任・自己防衛というものを認知してもらうよう努めて頂きたいと思う」と述べた。

懇談会の様子

焦点2・海外輸出メーカーへの対応

今後の海外輸出メーカーへの要望は、日本国内の事業者共々、安全基準に関してはより一段と襟を正してもらうという姿勢を明らかにした。例えば、海外メーカーから取り寄せる公文書についても責任の領域を明記してもらうこと、安全基準書やマニュアル等の書類

に対しても、より注意深く取り組み、日本の現状・規格に沿った形での的確な翻訳を心掛けることで合意した。更に、国内と海外に於ける業界の横の繋がりが重要であることも指摘された。これは何らかの事故や基準の変更などがあった場合、海外だけ、或いは日本国内だけの問題に留めておくべきでないということであり、業界全体の安全を守るという見解に基づいた意見である。山田会長はこれらの内容を、「今回の事故を教訓として、我々日本側の業者だけでなく、海外メーカーの方々にも襟を正してもらうこと。そして海外、国内共々、意志の疎通をもっと大切にするということ。お互いに安全管理に対して真剣であるという姿勢を確認し合うべきである」と締めくくった。

山田三郎会長

焦点3・遊園地オペレーター・運営管理者への対応

最後に、その他の安全管理に関する課題として、遊園地オペレーター（運営管理者）に対する「安全講習会」への参加促進に努めることを承認。今後、遊園施設協会、遊園地協会が共通した危機感を持って問題に取り組んでいくべきであるとした。ここでもやはり討議の焦点になったのは業者間の信頼関係である。これは、安全管理に関し、メーカー側が協力するのは勿論のこと、遊園地オペレーターの方からも積極的にフィードバック（意見の交換）が頂ける様に配慮するということ。山田会長は特にオーナー側との深い意志疎通を強調、「オーナー側とメーカー側が協力し合って一つになる。これが問題解決の道につながると強く感じます。我々は常に努力を怠ってはいけないし、その共同作業の一環として、オーナーの方々にも良い知恵を搾ってもらい、そしてまたそれをこちらから支えるということ」と語った。

また運営管理者向けの、JAPEA標準「遊戯施設の注意看板マニュアル」の適切な使用推進についての承認もなされた。

懇親会

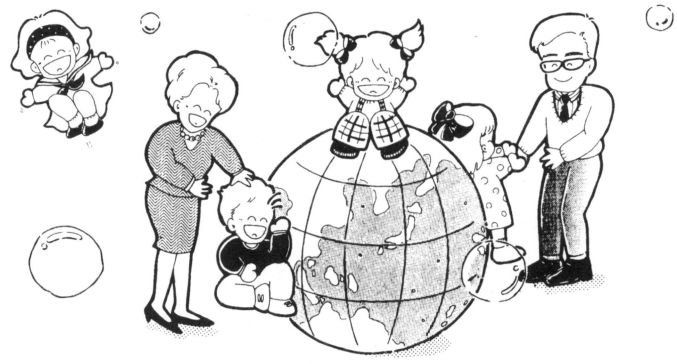
懇親会の様子

ゴルフ&観光

懇談会、懇親会の翌日（6日）、観光組、ゴルフ組に分かれ、それぞれ親睦を深めた。観光組は萩市内の名所を観光。一方、ゴルフコンペは宇部カントリー倶楽部にて開催され、今回は㈱キルメスジャパンの高橋直紀氏が優勝した。

子供たちの未来はあなたの手に

地域社会との対話を大切にしましょう。



（月刊コインジャーナル）

年頭御挨拶

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会
会長　入江 昭造

新年明けましておめでとうございます。

皆様には、ご家族お揃いですがすがしい新年をお迎えのことと心からお慶び申し上げます。

昨年は、戦後50年の節目の年でありましたが、政治、経済、社会の面で総じて世の中は揺れに揺れたという想を深くしております。

当協会におきましては、アミューズメント業界に影響を及ぼすと思われます諸般の動向や事象につきましてはその都度、関係機関・団体に対しまして要請を行ない、また各種団体と提携して諸活動を進めるなど業界の発展に努めました。お蔭様で、その歩みは緩やかではありますが、組織の充実、人材の育成、営業の健全化など各方面にわたりまして、堅実な進展を見ることが出来ました。

本年の情勢を展望しますと、不況の影響を受けての消費者の余暇活動の縮小、ゲームセンターが超過剰といわれる環境の下での大手異業種の新規参入、店舗の大型化傾向と経費の増大などは、競争の激しさがさらに深刻化することが予想されます。従来にも増して、経営能力、仕入れ能力、責任能力を問われる時代だと思います。

マルチメディア、インターネット、情報スーパーハイウェイなどの文字や言葉が流行語化して飛び交う中での、コンピューター関連企業の家庭用ゲームソフトへの進出や既存企業との提携、また世界的に著名なパソコンソフトの発売に際しましては、中高年を含めた幅広い層が異常なまでの関心を持ってソフト購入に走った様相などは、現今の情報通信の革新を背景にした社会現象と評されました。このような情勢の下での業務用ゲームソフトの開発、ゲームセンターにおける集客力向上などに創造的な思考と実践が緊急の課題として求められております。

協会としましては、業界の再活性化と健全な発展を願って、関係機関団体に対する要請や要望、各種団体との調和のとれた諸活動の提携を積極的に進めること、会員の拡大と地区協議会、府県協会を基盤にした整合性あふれる協会活動を進めて業界の更なる発展を図ること、また兄弟の関係にあります㈳日本アミューズメントマシン工業協会、日本ＳＣ遊園協会との連携、切磋琢磨などを通じて、業界の発展に汗を流してまいります。

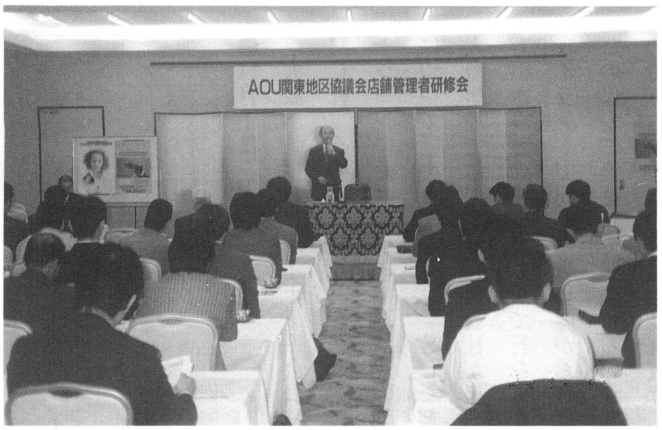
昨年来の懸案であります「景品単価引き上げ」の事柄につきましては、経営の根幹に関わる問題であることから再度検討しております。業界の健全な発展を期待しての真摯なご討議をお願いいたします。

終わりに、アミューズメントに関係される方々とご家族ご一同様のご多幸とご健勝を祈念しまして年頭の挨拶といたします。

平成８年１月元日

店舗管理者研修会各地で開催

関東地区協議会（11月14・15日）、北海道地区協議会（11月16日）、九州地区協議会（11月16・17日）



関東地区協議会・店舗管理者研修会の模様

関東地区協議会（村山嘉男会長）では11月14・15日の2日間、横浜・「インターナショナルプラザホテル」にて店舗管理者研修会を開催、地区内9県から61名が参加した。

1日目は村山会長の挨拶に続き、風営適正化法および青少年問題について、神奈川県警察本部生活安全部生活安全総務課・黒木一郎警部、同少年課・瀧口操警部、㈳神奈川県防犯協会連合会・斉藤由紀氏が講義を行なった。講義終了後、参加者達は6グループに分かれ、店舗運営上での問題点についてディスカッション。提出された問題点について、各県の会長らがパネラーになり質疑応答が行なわれ、特に景品に関する問題や大手オペレーターとの競合について、活発に意見が交換された。

2日目にはグループディスカッションが行なわれ、その後、受講者全員が修了証書を受領し閉会した。

北海道地区協議会（田中亀雄会長）では、11月16日に札幌・「共済ホール」にて同研修会を開催、地区内から75名が参加した。

開会に当たり、まず田中会長が挨拶。続いて北海道警察本部生活環境課・小川誠一補佐、同少年課・吉田義彦補佐、北海道風俗環境浄化協会・深谷次彦氏が順に講義を行ない、最後にダンス教室スタジオ・セイビ主宰・大塚彩子氏が仕事に対する姿勢や接客の心構えなどについて講義した。

九州地区協議会（長友隆典会長）では、11月16・17日に福岡市・「博多サンヒルズホテル」にて同研修会を開催。地区内8県から46名が参加した。

同研修会は長友会長の挨拶でスタート。その後、㈱シグマ人事部能力開発課・伊東氏よりゲームセンターの店舗運営についての講義、東京海上火災保険の協力による、店舗運営に関わる法的知識と各種保険についての説明が行なわれた。講義終了後は、参加者を6グループに分け、「アルバイト管理について」「集客数を上げるには」などのテーマで約1時間にわたりディスカッションを行なった。また夕食後は、希望者達が福岡市内のロケーションを視察した。

2日目は、福岡県警察本部生活安全総務課・徳田美行警部、同・百田道俊警部補、同少年課・片岡節子指導員による講義が行なわれ、最後に大分県アミューズメント施設営業者協会・石橋信昭会長の挨拶で閉会した。

これにより店舗管理者研修会は5地区協議会で実施されたこととなり、累計で328名が修了した。

広報委員会（12／5）

AOUステッカー発行などについて協議

12月5日、広報委員会（平本将人委員長）が開催された（大阪・関西カクタス㈱会議室、午後1時30分～5時、11名出席）。議題は左記の通り。

◎AOUニュースの編集・発行について

平成8年新年号から6月号までの掲載予定記事の報告、検討が行なわれ、了承された。また、掲載記事に即時性を持たせること、それに合わせての編集体制の強化を図るために、月1回の原則で委員長の指名による編集会議を行なうこととなった。

◎「AOUステッカー」について

昨年度の発行枚数は2588枚だったこと、本年度は発行方法は従来通りとし、ステッカーのデザインなどは予算を考慮の上、決定することとした。

◎AOUエキスポ開催時のAOUブース設置について

来年2月21～22日に開催される、「AOU1996アミューズメント・エキスポ」でのAOUブース設置について、出展機械人気投票の充実を図ること、平成7年度年間優秀機械の投票結果の掲示、業界動向、AOU活動のパネル展示、第1回「ゲームの日」の活動状況の展示などの事項が検討されそれぞれ行なうこととなった

◎その他

・過去3年間毎年障害者イベントを開催してきたAOU岡山に対し、表彰状を贈呈することとなった。

・次回の同委員会は、平成8年2月18日に開催予定。

「ＮＳＡ事務局月報」より

事務局たより

●11月1日

大阪出張。ＳＣオーナー系会員Ｍ社、ＭＣ社、その他Ｓ社などを訪問、**ロケーションにおける少年補導状況の調査**について話をうかがう。「ＳＣなどの大型店舗では保安は警備会社が担当し、万引きなどの処理はそこで行なう。プレイランドで問題の少年客がおればＳＣの保安に連絡して処理するのが普通のやり方。悪質の場合は、保安から警察の手に委ねることになる。**ＳＣ側には問題化することを好まない体質があり、保安どまりで終わることが多い。**プレイランド側でスタッフが直接処理すると、中高生は体力もあり、相手によっては仕返しをうけることもある。プレイランドの大硝子を割られたこともあった。プレイランド内で少年の悪さを防ぐためには、ＳＣ側に警備巡回を増やすよう要請するしかないのではないか」。

プレイランドを重点的に巡回してもらうことが可能かどうか判らないが、プレイランド側でも、実行できる最低限の保安・警備体制を持つことは必要であろう。

●11月7日

月初にオープンしたＳＣ『**オリンピック**』（横浜市）を視察、3階のアミューズメントコーナーは大萩工業㈱の直営ロケ『モラモラ』である。約100坪、60数台。フロア自体が広く（売り場面積4000㎡）、見透しがよいので対象外の営業になっている。高層マンションが林立する新興居住区域に立地し、若いファミリー客が多いようだ。コナミの小型メダル機で幼児を遊ばせているお母さんの話、「**100円のゲームは子供には高いですよ。この機械は当たると11枚メダルがでるので、長い間遊べるのがいいです**」。

『オリンピック』は家電・クルマやレジャー関連用品・日常雑貨などのディスカウント店であるが、広い食品スーパー部門のほかに専門店が多いのが特徴になっている。売場3層（1万2000㎡）、駐車600台。『モラモラ』の売上目標は月700～800万円。

●11月12日

日本青年館において17回目の『**少年の主張全国大会**』が開催された（青少年育成国民会議主催）。中学生75万人の応募作文から選ばれた13人が演壇に立ち、発表する。女子9人、男子4人といつも女子が多く、表現力に一日の長があるようだ。韓国や朝鮮の生徒、難聴の生徒などの話が力強い。タイ国生活の経験を話した日本人の女生徒、思いやりがあって優しいタイ人がよく口にする「**マイペンライ**」（**気にしないで**）の話が明るく印象に残った。来年は多くの会員に会場にきてほしい。ゲームセンターやプレイランドでの中学生たちの別の姿を見ることができるだろう。

●11月13日

生活環境課に月報を届ける。営業許可申請から許可証発給に至る処理期間について聞く。東京は2カ月以内だが、全国的に統一されてはいない。

余暇開発センターの会員サービス室セミナーを聴講、講師は松田義幸氏（実践女子大生活科学部教授）。その話の一端、

ディズニーのアニメ『**ピーター・パン**』はギリシャ神話とギリシャ悲劇の考証をもとに制作されていること、たとえばストーリー以外のことで、『パン』は山羊との半獣神パンからとったもの、ピーター・パンの耳や脚は山羊のものである。『ピーター・パン』はたんに子供向けの物語ではなく、ヨーロッパ文化を理解するための仕掛けが込められている、と。ディズニーの上質な娯楽の背景にある文化性について改めて感銘する。

●11月16日

大船より大磯まで道路状況実見のためマイカーを走らせる。1時間10分かかり、その中の30分はシネマパーク近辺の渋滞によるもの。ホテルでの例会時刻までに間違いなく到着するためには、それを避けて、大船駅からバスに乗車すればよいと判断する（その後、住民反対により、シネマパークまで団体バス乗入れが禁止となる）。

●11月20日

幕張に『**ＮＩＣＯＧＲＡＰＨ95**』と『**マルチメディア95**』を見に行く。ナムコ・中村雅哉社長は主催者、日本コンピュータ・グラフィックス協会の副会長であり、6月設立になったアミューズメントＣＧセンターの運営委員長でもある。同センターは、ＣＧ技術の表現力によってビデオゲームは大いなる発展をしてきたが、ＣＧそのものの進化も、人々の情緒性を重視するアミューズメント技術の寄与が期待できるとして、両産業界の相互交流と融合をはかることを目的にしている。同センターの独立ブースにはナムコ、ソニー、トミーなどが出展。

●11月22日

秋山真人氏の例会講演打合せのため**国際気能法協会**（池袋）を訪問。①遊

びと気、②接客における気、③いじめと気、④ギャンブルと気、⑤機械と気など秋山氏の著作に垣間見た話題を聞きたいと希望。

池袋サンシャインビルで『**95カラオケ・フェスタ**』が開催されている。タイトー、セガの2社も大小間で出展、アミューズメント業界の宝娯楽、ケイアンドユウ、エイブルコーポレーション、システムサービス各社の出展がみられた。景品やゲームはどの余暇施設にもなじみやすい。

『**ゲームの日**』は明日23日、地域イベントの実施状況はどうか、ゲーム店舗数店を覗いてみる。東京でのメイン行事は渋谷109で明日開催になる。ゲーム大会、ラジオ番組の公開録音、コスプレコンテストなど。ゲーム店を巡りクイズに答えて景品をもらうクイズラリーも。今年は初めてなので多くは望めないが、少しずつ内容のあるものになっていくだろう。

●**11月28日**

『**ハイパーマート石橋**』を視察する（宇都宮より2駅手前）。ダイエーのディスカウント・ストア型総合スーパーで25日にオープン、駐車能力は1500台以上（今日28日も彦根に同タイプのハイパーマートが出店になり22店目という）。DLLはここに2カ所AM施設をもつ。『Palo』（300坪）はゲーム（120坪、140台）とカラオケ（180坪）で構成する独立棟。スーパー内にある『らんらんらんど』（400坪、300台）はファミリー向け室内プレイランドである。ここも許可店になっているが、売場面積との対比や見透しの開放性からみて対象外の要件を満たすと思うのだが。店長に人気マシンを聞く。最近、プリントアウトする機械（写真、人相、占いなど）、ポスターが取れる機械がよいとか。誰でも一応遊べる『アルペンレーサー』（ナムコ）も好評という。話す店長は若く、まだ経験1年、出店の速さに熟練スタッフの人手不足が窺われる。

●**11月29日**

渋谷西武百貨店屋上に立ち寄る。乗物がピカピカで気持よい。バッテリー交換中のスタッフの話、「再塗装時に具合が悪いので、ワックスはしません。中性洗剤で汚れを落とし、念を入れて乾拭きします」。

サービス産業課から伊豆群発地震の影響について問合わせがある。伊東市ヤオハンのロケにある会員T社に模様を聞く。「震度5のときはテレビ機についていた客が一斉に飛び上がるような騒ぎ。スーパーへの買物は、通常、夕方にピークになるが、地震のため2時間ほど早まり、暗くならない内に家に帰るようになっている。ホテルは客が減っている。ロケの地震による売上げ減は10%少しだろう」。

雑報

◇事務局長富沢氏はお家の事情により12月までで退職される。後任として長谷川恵一氏（7月にカプコンを退職、56歳）が、12月11日より引継ぎ事務のため出勤となる。14日例会時に顔見せの予定。

◇3協会共同事業の業界実態調査（第二回）のための調査票の回収状況は11月28日現在62・8%、昨年実績74%の回収率を上回りたいと事務局は未回収社に協力をお願い中。

青年部会

◇韓国ソウル市視察（11／16～18）を無事終了。『ロッテワールド』、『ウォーカーヒル』、東大門・南大門の市場を訪れる。景品用の小物を数箱持ち帰った人は成田で輸入税を払うことになったが、思ったより小額であったようだ。

相談

◇4～5歳の幼児を連れた大人が立ち入り制限時間が過ぎても遊んでいるので、店長が注意したら怒られた。赤ん坊だったら、また自分で歩けない幼児だったら無視してよいか。

◇規制の対象から除外する遊技機械として

●「占い機で盤面にインプットすべき内容を指示する程度にとどまるもの等」

●「単に人の物理的力を表示するもの等」

●「筐体（他から内部が容易に見通せるもの）の中に実物に類似する運転席や操縦席が設けられていてドライブゲーム、飛行機操縦ゲームその他これに類似するゲームを行なわせるゲーム機」

●「機械式等のもぐら叩き機」

が解釈基準に記してある。判断の基準は「射幸心をそそる遊技の用に供されないことが明らかなもの」にあるが、新しい遊技機械が続々と作られる中で、以上の基準をもとに業者の裁量で判別してよいだろうか。

斡旋業務

●11月の取扱高は4160万円、前年同月比8%減。しかし内容をみますとバ社のヌイグルミ景品が前年比1000万円も減っていますが、菓子類など他品目はほとんど減っていなくて、中には増えているものもあり、健闘しています。

ント施設営業者団体名簿

地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	☎ FAX
近畿	滋賀	滋賀県健全娯楽業協会	525	草津市平井2-11-27 意音響㈱内	会長 西田　勝弘	0775-64-5188 0775-65-3330
	京都	京都府アミューズメント施設営業者協会	607	京都市山科区日ノ岡鴨土町20 日本科学遊園㈱内	会長 吉田　勲	075-502-1434 075-594-4045
	大阪	大阪府アミューズメント施設営業者協会	541	大阪市中央区久太郎町1-2-16 三星中央別館 706号	会長 川楠俊太郎	06-263-1381 06-263-1383
	兵庫	兵庫県アミューズメント施設営業者協会	658	神戸市東灘区魚崎南町6-10-4 ㈱こまや内	会長代行 尾上　道郎	078-412-2121 078-412-3851
	奈良	奈良県アミューズメント施設営業者協会	630	奈良市花芝町7 南都興業㈱内	会長 松村　克彦	0742-23-6253 0742-22-0291
	和歌山	和歌山県アミューズメント施設営業者協会	640	和歌山市六十谷175-30 ベンダープラニング㈱内	会長 金谷　晴夫	0734-62-6752 0734-62-0112
中国/四国	島根	島根県アミューズメント施設営業者協会	690	松江市浜乃木町2-7-19 アイレム㈱松江営業所内	会長 福田　照三	0852-26-5671 0852-26-5672
	岡山	岡山県アミューズメント施設営業者協会	700	岡山市内山下1-3-15 MAS第3ビル ㈱エムエーエス内	会長 松田　次雄	086-232-4133 086-232-6576
	広島	広島県アミューズメント施設営業者協会	730	広島市南区比治山本町16-35 産業文化センター7F ㈱プロバックス内	会長 平本　将人	082-252-7428 082-252-7429
	山口	山口県アミューズメント施設営業者協会	755	宇部市南浜町2-5-35 宇部観光㈱内	会長 萩田　雅重	0836-31-6015 0836-31-6682
	鳥取	鳥取県アミューズメント施設営業者協会	680	鳥取市湖山町東5丁目301 ㈱サルビア内	会長 前田　達人	0857-28-9111 0857-28-8877
	徳島	徳島県アミューズメント施設営業者協会	770	徳島市中前川町5-7-4 大光産業㈱内	会長 武市　哲夫	0886-23-3735 0886-23-0582
	香川	香川県アミューズメント施設営業者協会	761-01	高松市屋島西町2473-8 ㈱ゼムス内	会長 外山　喜平	0878-43-7500 0878-43-7511
	愛媛	愛媛県アミューズメント施設営業者協会	790	松山市湊町3-4-6 ラブリープラザミネマシン内	会長 福嶺　巌	0899-47-0188 TEL 切替
	高知	高知県アミューズメント施設営業者協会	780	高知市百石町2-28-38 ㈱サンライト内	会長 竹内　良一	0888-33-3377 0888-33-3388
九州/沖縄	福岡	福岡県アミューズメント施設営業者協会	813	福岡市東区松島3-30-23 大長商事㈱内	会長 長友　隆典	092-623-2370 092-629-2855
	長崎	長崎県アミューズメント施設営業者協会	857	佐世保市白岳町166-11 ㈲九娯貿易内	会長 島田　武	0956-33-0210 0956-33-0299
	大分	大分県アミューズメント施設営業者協会	870	大分市東大道1-9-15 ㈲オザキ・エンタープライズ内	会長 石橋　信昭	0975-43-2888 0975-44-2319
	熊本	熊本県アミューズメント施設営業者協会	862	熊本市新屋敷2-24-1 ㈱シマダコーポレーション内	会長 鳶田　亘人	096-372-6588 TEL 切替
	佐賀	佐賀県アミューズメント施設営業者協会	841-02	三養基郡基山町大字小倉字本桜1667-4 ㈱スカイパーク内	会長 三橋　国和	0942-92-2160 0942-92-3312
	宮崎	宮崎県アミューズメント施設営業者協会	880	宮崎市花ヶ島町観音免958 南大鵬物産㈱内	会長 原田　福一	0985-32-2277 0985-32-3010
	鹿児島	鹿児島県アミューズメント施設営業者協会	892	鹿児島市照国町3-21 大見商事㈱内	会長 政　須美夫	0992-26-7153 0992-26-7170
	沖縄	沖縄県アミューズメント施設営業者協会	901-21	浦添市宮城2-15-3 ㈱沖縄ベンダース内	会長 仲順　利治	098-878-0127 098-878-0128

1995.12.20現在

全国都道府県アミューズメ

地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	☎ FAX
北海道	北海道	北海道アミューズメント施設営業者協会	003	札幌市白石区米里1条3丁目2-25 ㈱ダイワ内	会長 田中 亀雄	011-875-9011 011-875-9010
東北	青森	青森県アミューズメント施設営業者協会	038	青森市篠田3-12-23 ㈱レジャー産業青森内	会長 中村 縁	0177-81-3436 0177-81-4304
	秋田	秋田県アミューズメント施設営業者協会	010	秋田市手形新栄町7-3 ㈱ダイワ内	会長 坂 武	0188-32-0991 0188-32-6211
	岩手	岩手県アミューズメント施設営業者協会	020	盛岡市稲荷町8-35 ㈱タイトー内	会長 佐藤 義雄	0196-47-7445 0196-46-1509
	宮城	宮城県アミューズメント施設営業者協会	984	仙台市宮城野区岡田西町3-35 東洋テクトロン㈱内	会長 遠藤 昭康	022-287-2841 022-287-3040
	山形	山形県アミューズメント施設営業者協会	990-23	山形市六日町5-24 ㈱エムケイシステム内	会長 小池 徹	0236-32-3405 0236-32-3405
	福島	福島県アミューズメント施設営業者協会	965	会津若松市中町3-53 ㈱テンレジャーサービス内	会長 天沼 勝	0242-27-2236 0242-27-7601
関東	茨城	茨城県アミューズメント施設営業者協会	302	取手市井野台2-3-49 大野商事㈱内	会長 大野 圭一	0297-73-0005 0297-73-0004
	栃木	栃木県アミューズメント施設営業者協会	321-14	日光市下鉢石町840 ㈱たつみ娯楽内	会長 入江 昭造	0288-53-3355 0288-53-0555
	群馬	群馬県アミューズメント施設営業者協会	372	伊勢崎市今泉町2-942-12 栄光娯楽商事内	会長代行 古山 辰昭	0270-23-9599 0270-23-9887
	埼玉	埼玉アミューズメント施設営業者協会協同組合	350	川越市天沼新田224-14 ㈲佐藤無線電機音響研究所内	代表理事 佐藤 信	0492-33-1484 0492-33-5712
	千葉	千葉県アミューズメント施設営業者協会	284	四街道市大日547 ㈱京葉リース内	会長 中嶋 豊彦	043-421-3038 043-421-3085
	新潟	新潟県アミューズメント施設営業者協会	940	長岡市土合2-3-15 ㈲プレイランド内	会長 桜井偉久男	0258-32-8061 0258-37-6755
	神奈川	神奈川県アミューズメント施設営業者協会	211	川崎市中原区木月389 住吉名店センター303 ㈲東横娯楽内	会長 村山 嘉男	044-411-6088 044-411-9821
	山梨	山梨県アミューズメント施設営業者協会	400	甲府市丸ノ内1-16-14 ㈱日達遊戯内	会長 日達 健	0552-32-0193 0552-32-0183
	長野	長野県アミューズメント施設営業者協会	387	更埴市大字屋代2096 ㈱カキザキ内	会長 柿崎 庸三	0262-72-2198 0262-73-4301
	静岡	静岡県アミューズメント協会	421-01	静岡市桃園町8-17 ㈱サンセイブ・エンターテイメント内	会長 曽我 栄蔵	054-258-1123 054-258-0313
東京	東京	東京都アミューズメント施設営業者協会	101	千代田区神田須田町1-4-1 TSIビル6F	会長 真鍋 勝紀	03-3253-5692 03-3253-5688
中部	石川	石川県健全娯楽業協会	923-03	小松市木場町ゆ-28 北陸レジャー機器㈱内	会長 東 源太郎	0761-43-0048 0761-43-0049
	福井	福井県アミューズメントオペレーター協会	919-13	三方郡三方町三方48-40 ㈱スイング・アカオ内	会長 赤尾 龍一	0770-45-2020 0770-45-2771
	岐阜	岐阜県ゲーム機オペレーター協会	501-01	岐阜県大菅2-78-2 トッキビル 岐阜特機㈱内	会長 真鍋 巧	0582-53-0665 0582-53-7109
	愛知	愛知県アミューズメント施設営業者協会	470-01	愛知郡日進町赤池丸根122-1 ㈱サンレジャー内	会長 位田 宗一	052-806-1330 052-806-2724
	三重	三重県アミューズメント施設営業者協会	519-04	度会郡玉城町世古345 ㈱ユウアンドユウ内	会長 松本 静雄	0596-22-0568 0596-27-0755
	富山	富山県アミューズメント協会	933	高岡市問屋町9 ㈱日高商会内	会長 秋田 康夫	0766-24-3555 0766-24-3574

秋田県

理事会を開催
景品価格改訂等について協議
12月5日

秋田県アミューズメント施設営業者協会（坂武会長）は12月5日、理事会を開催（㈱ダイワ会議室、午後4時30～、理事4名出席）、左記議題を審議した。

◎AOU賀詞交歓会の出席者募集

◎年間優秀機械アンケート、景品単価改訂についてのアンケート、「ゲームの日」アンケートについて

景品単価改訂については、秋田県協会としては単価改訂に賛成であることが確認された。また、年間優秀機械、「ゲームの日」の各アンケートについては、次回総会にて審議を行ない、内容などについて再考することとなった。

岩手県

総会を開催
「ゲームの日」イベント等について審議
11月17日

岩手県アミューズメント施設営業者協会（佐藤義雄会長）は11月17日、総会を開催（ホテルタイカン、午後5時～、7名出席）、左記議題を審議した。

◎「ゲームの日」イベントについて

◎模範優良店舗表彰

◎その他

新入会員として、NAファクトリー・奈良氏が紹介された。

総会終了後は懇親会を開催した。

群馬県

第7回理事会を開催
全国大会の報告など
11月21日

群馬県アミューズメント施設営業者協会（古山辰昭会長代行）は11月21日、第7回理事会を開催した（伊勢崎市・レストランとんでん、午後1時～、7名出席）。議題は左記の通り。

◎アンケート調査報告

協会員の協力で行なわれたアンケートの結果を、事務局の資料とするとともに、協会勧誘活動の参考にすることとした。

◎AOU全国大会の報告

模範優良店舗表彰などの報告と、景品単価改訂についてのアンケート協力が要請された。

◎新入会員

㈱アトラス、㈲東上物産の入会について、出席理事からは異議が無かったことから、次回総会にて承認することとなった。

◎忘年会について

12月13日、伊香保グランドホテルにて開催予定。午後3時より会議を行ない、午後6時より懇親会を開催する。

山梨県

例会を開催
景品単価改訂等について協議
11月17日

山梨県アミューズメント施設営業者協会（日達健会長）は11月17日、例会を開催（甲府バイパス「ステーキ宮」、午後1時～3時、8社10名出席）、左記議題を審議した。

◎AOU全国大会及び関東地区協議会

店舗管理者研修会の報告

◎県品単価改訂について

◎AOU理事選出について

◎総会、忘年会の開催について

◎「ゲームの日」についての打合せ

静岡県

例会を開催
「ゲームの日」イベント報告など
11月24日

静岡県アミューズメント施設営業者協会（曽我栄蔵会長）は11月24日、例会を開催（熱海・大月ホテル、協会員18名・賛助会員7名出席）、左記議題を審議した。

◎事業委員会報告

・「ゲームの日」イベントについて

当日はSBS静岡放送の「ラジオまつり」とタイアップし、児童養護施設「静岡ホーム」にゲーム機の貸出しを行ったほか、ラジオ放送内での告知、無料券配布などを行ない、24日付けの「静岡新聞」にも大きく取り上げられた。

〈詳細本誌202項参照〉

・恒例のカレンダー購入について

◎会計報告

◎親睦委員会報告

◎AOU全国大会報告

理事定数改訂、景品単価改訂などについて報告があった。

◎その他

・各社近況報告

・賛助会員賞品紹介

兵庫県

理事会を開催
総会開催準備等について
11月6日

兵庫県アミューズメント施設営業者協会（尾上道郎会長）は12月6日、理事会を開催した（神戸市産業復興センター9階、理事9名、監事1名、委任出席3名）。同理事会での議事内容は左記の通りである。

◎定期総会開催準備について

平成8年2月、神戸市産業復興センターにて開催予定

◎防災マニュアルの作成と配付について

◎決起集会の反省、会計報告

◎役員改選の件

◎AOU全国大会の報告

◎今年度会計報告
◎近畿協議会開催の報告
次回理事会は1月17日神戸復興センターにて開催予定

京都府 理事会を開催 AOU理事選出方法等について協議 11月24日

京都府アミューズメント施設営業者協会（吉田勲会長）は11月24日、理事会を開催（京都市・京都タワーホテル、午後6時～7時30分、5名出席2名委任出席）、左記議題を審議した。

◎平成7年度AOU全国大会の報告
◎「ゲームの日」イベントについて
◎AOU理事選出方法の改訂、景品価格改訂について
◎店舗管理者研修会について
来年3月26～27日に開催される、近畿地区協議会主催の同研修会について、検討した。
◎その他
・AOU京都忘年会について
・次回理事会、新年会について
理事会終了後は同ホテル8階にて、同協会恒例の8クラブ例会を開催した

三重県 理事会を開催 AOU理事選出方法等について協議 11月28日

三重県アミューズメント施設営業者協会（松本静雄会長）は11月28日、理事会を開催（上野市・サンピア伊賀、理事12名・監事1名・事務局1名出席）。議事内容は左記の通りである。

◎AOU理事会の報告・検討
・景品の価格については、会員のアンケートを得た結果で報告する。理事会の意向としては賛成多数。
◎「ゲームの日」イベントについて
「ゲームの日」イベントについては、広域オペレーターの店舗それぞれがイベントを実施した。㈱ユウアンドユウは独自のイベントを行なった。
◎その他
・11月3日松坂市の氏郷まつりに三重県協会として参加。売上金の一部を松坂市社会福祉部へ寄贈した。
・中部北陸地区管理者研修会に三重県より50%以上参加させるべく、全理事で会員に呼びかける。
・次回理事会は1月に桑名支部にて開催予定とする。

島根県 理事会を開催 AOUアンケート等について 12月11日

島根県アミューズメント施設営業者協会（福田照三会長）は12月11日、理事会を開催した（ニューアーバンホテル、午後6時～、出席者・11社11名）。

同理事会では左記の議題を審議した。
◎模範優良店舗の表彰
先のAOU全国大会で表彰を受けた当該店舗を改めて表彰。受賞者は一畑百貨店松江プレイランド（土井産業㈱）。
◎平成7年度優秀機械の選出
◎広島県協会主催障害者イベントの報告
◎AOUアンケート提出依頼
理事会終了後は忘年会を開催した。

岡山県 第11期通常総会を開催 総会議案を決議 12月7日

岡山県アミューズメント施設営業者協会（松田次雄会長）は12月7日、第11期定例総会を開催した（岡山市・まきび会館、午後5時30分～、出席20名）。議題は次の通り。

◎第11期事業活動・収支決算報告
◎第12期事業活動計画・予算案
以上、事務局より説明があり、全員異議無く承認される。
◎新会員紹介、退会会員の報告
〈新会員〉
・旭川観光㈱、㈱エンゼル、こぐまのもりウェストランド、㈱ユニバース、鷲羽観光開発㈱
〈退会員〉
・サミー工業㈱、ファミリーハウス

総会終了後は午後6時30分より同所にて、協会顧問4名と県警察生活安全課より3名を来賓に招き、総勢29名による盛大な懇親会を開催した。

香川県 臨時総会を開催 AOU理事選出方法等について協議 11月27日

香川県アミューズメント施設営業者協会（外山喜平会長）は11月27日、臨時総会を開催した（高松市・高松テルサ、午後2時～4時、出席者17名）。

総会では左記の議題が審議された。
◎AOU理事・監事選出方法の改定について
討議の結果、現在のままでよいということになった。
◎景品価格の改定について
討議の結果、価格値上げ（上限価格1000円）を実現させたいということになった。
◎AOU活動状況の報告
◎模範優良店舗の表彰
先のAOU全国大会で表彰を受けた当該店舗を改めて表彰。
総会終了後は午後4時より1時間に亘り「地域の安全と防犯協会」と題した講演会が開催された。講師は香川県防犯協会連合会の田岡専務理事。また、午後5時30分からは忘年会が催された。

岡山県

第3回「'95障害者ふれあいゲーム大会in津山」を開催
津山ひかり学園、津山みのり学園の園生約160名を招待（11／14）

岡山県アミューズメント施設営業者協会（松田次雄会長）の津山支部（川博久支部長）は11月14日、津山市内の障害者施設園生を招待し、「第3回'95障害者ふれあいゲーム大会in津山」を開催した。

同大会は昨年同様、「普段は遊びに行けないAM施設で英気を養い、また社会参加のきっかけになれば」という目的で開催された。当日は、津山ひかり学園（和田房子園長）と津山みのり学園（牧野恭典園長）の園生合わせて約160名が約2時間に亘り、無料でゲームを楽しんだ。

当日は、午前10時の開会式に続き、園生と園長自らの手によるテープカットが行なわれ、全員が一斉に入場。嬉しさのあまり協会会員と握手をした手を放さない園児も見受けられるなど微笑ましい光景も窺え、また今回は、会場が前回に比べ一段と広くなった為両学園の同時参加が可能となった。

協会会員らはトラブル防止の為イベントの進行具合をしっかりと管理、園児の技術的なサポートにも注意が払われた。最初は園生との接し方に戸惑っていた様子だったもののすぐに要領を掴み園生らと打ち解け、和気あいあいとした雰囲気が場内に広がった。

津山支部長の川博久氏は園児の気持ちを尊重したスケジュールを企画し、開催時間の延長も提案。また今回のイベントについて「地元の皆様にお世話になっていることがこのイベントの発端であり、1回目より2回目、2回目より3回目がより充実してきた。今までのところこれといった大きな問題は見受けられないが、今回、こども達のご両親を招待出来なかったのがとても残念」と述べている。

津山ひかり学園の和田房子園長は、「毎年イベントが定着してきたので楽しみ。普段はこういった環境に接する機会が殆ど無い園生らにとってこのイ

津山みのり学園・
牧野恭典園長

津山ひかり学園・
和田房子園長

岡山県協会・
桑山博之顧問

岡山県津山市社会福祉協議会・
影山太郎会長

岡山県協会津山支部・
川　博久支部長

イベントの進行状態を見守る協会員と園生たち

園長先生と園生自らの手によるテープカット

協会員と握手した手を放さない園生

ベントは非常に有り難い。最初は園生がゲーム機を壊してしまうのではないかと少し心配もしたが、皆ゲームが上手なので感心している。従業員（協会会員）の方々の配慮が行き届いておりトラブルなく安心してゲームが楽しめる」と話す。

イベントの最後は川氏自らがマイクをとって閉会の挨拶を行ない、また協会会員らによってお菓子などのお土産も配付され、ゲームの興奮覚めやらぬ様子で園生らは退場した。帰りのバスに乗り込む瞬間まで感謝の言葉を言い続ける園生も見受けられた。

尚、イベント終了後、定例の反省会が開かれ、今後の課題として、

○車椅子によるアクセスをどうするか？

○景品をもっと取りやすくしても良いのではないか？（園生にストレスを与えすぎていないか？）

○園生の両親を招待することの意義・重要性をもっと考え直すべき。

○特定の係員しかゲーム機の鍵を持っておらず、機械にトラブルが発生すると不便であった。

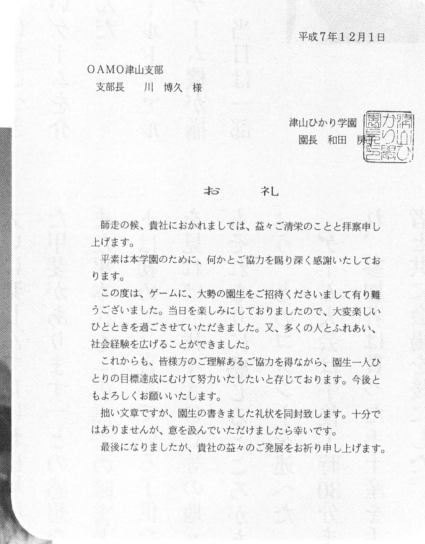
○協会員も園生（障害者）にゲームを教える技術を学ぶべきか？

（園生にどう接するべきか？　障害者とは何であるのか？　という根本的な問い掛け）

◆商品寄贈等の協力社

中国UCCベンディング
明光舎
コナミ㈱広島営業所
㈱ハニュウ
山陽コカコーラボトリング
松山ゲームサービス
㈱ゼムス
㈱ジャレコ
㈱オーブネス
ダイナックス㈱
システムサービス㈱
㈱サンワイズ
㈱アトラス
㈲タマチ
㈱フェイス
河久保梱包運輸㈱
㈱ビーアンドエフ
㈱エイコー
㈱バンプレスト
㈱ナムコ
㈱タイトー
㈱セントラル
㈱たつみ娯楽
㈱エス・エヌ・ケイ
㈱共和レジャーシステム
㈱バンウェーブ
㈱ユウビス
㈱ピーアイシー
大長商事㈱
㈲安佐エース
㈱グッド・ヒル

《順不同》



平成7年12月1日

OAMO津山支部
支部長　川　博久　様

津山ひかり学園
園長　和田　康子

お　礼

師走の候、貴社におかれましては、益々ご清栄のことと拝察申し上げます。

平素は本学園のために、何かとご協力を賜り深く感謝いたしております。

この度は、ゲームに、大勢の園生をご招待くださいまして有り難うございました。当日を楽しみにしておりましたので、大変楽しいひとときを過ごさせていただきました。又、多くの人とふれあい、社会経験を広げることができました。

これからも、皆様方のご理解あるご協力を得ながら、園生一人ひとりの目標達成にむけて努力いたしたいと存じております。今後ともよろしくお願いいたします。

拙い文章ですが、園生の書きました礼状を同封致します。十分ではありませんが、意を汲んでいただけましたら幸いです。

最後になりましたが、貴社の益々のご発展をお祈り申し上げます。

津山ひかり学園から川博久支部長宛てに届いた感謝状

場内は和気あいあいとした空気に包まれた

広島県

「がんばれ作業所inアミューズメント広島」を開催

101名の障害者を招待（11／22）

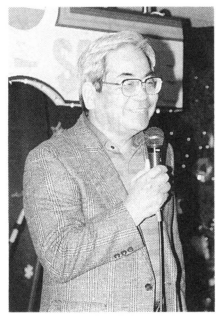
広島県アミューズメント施設営業者協会（平本将人会長）は11月22日、障害者へのゲーム大会「がんばれ作業所inアミューズメント広島」を開催した。㈱セガ・エンタープライゼスのSCロケ「セガワールド・アルパーク」を会場に、共同作業所全国連絡協議会所属の県下10団体から137名の障害者らを招待、約3時間30分に亘り各種ゲーム機を無料開放した。

広島県協会
平本将人会長

「お早うございます。皆さんは日頃作業所の方で仕事をされたり勉強をされたりしているので、なかなかこうしたゲーム場に来ることは少ないと思います。しかし明日はゲームの日です。色んな方に沢山ゲームをして頂く日なのです。ですから今日は日頃のお仕事や勉強のことは忘れて、ゲームを思いっきり楽しんでもらいたいと思います」。

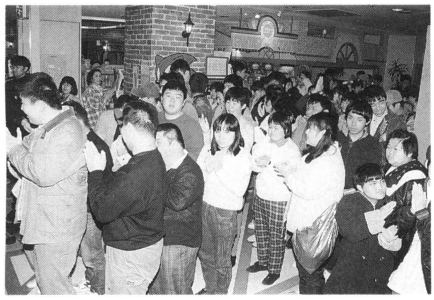
㈱セガ・エンタープライゼス広島営業所
金子幸男所長

「皆さんお早うございます。今日はこのセガワールド・アルパークに来て下さって有り難うございます。このアルパークはチビっ子からお年寄りまで皆さん楽しめるような機種が数多くありますので、きっと皆さんにも喜んで頂けることと思います。今日はスタッフ共々皆さんと一緒に楽しみたいと思いますので、心行くまでゲームをしていってください」。



広島県作業所
山崎義治支部長

「お早うございます。こんなに沢山のゲーム機が並んでいるのを見るのは初めてです。私までがウキウキして遊びたくなります。どうも今日は有り難うございました。遊ばせて頂きます」。



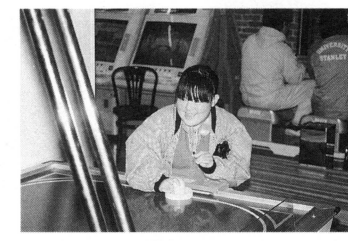
元気いっぱいの開会式

呉みのり作業所
神垣知里さん

「今日は招待して頂き有り難うございました。仲間の皆も今日の日を楽しみにしていました。交流を深めて皆で楽しい一日を過ごしましょう」。

当日は地元テレビ局など報道関係者も多数集まり子供たちはやや緊張した面持ちであったが、閉会式が終わると目当てのゲーム機へ一目散に飛びつき、日頃あまりすることのないゲームを介しての遊びを大いに楽しんだ。

会場となった「セガワールド・アルパーク」は約200台のゲーム機が揃えられた大型のSCロケ。当日は一部のプライズゲームやビデオゲームを除く殆どのゲーム機が無料開放された。



愉快な一時を過ごす

セガ社の金子氏は「もぐら叩きなどのゲームが喜ばれているようですね。大いに楽しんで頂ければ場所を提供した甲斐があります」との感想を話し、また平本氏も「広島での障害者イベントは初めて。喜んでいる子供たちの姿を見れば、我々AOU等の地元関係者もそれなりに感じるところがあるでしょう」とのコメントを述べた。

ゲーム大会は午後1時30分まで催され、参加者は貰った手土産を手に介添者と共に会場を後にした。

あらゆるゲームに果敢にチャレンジ

コンシューマ情報
HOME GAME HOTLINE

国会議員は国民に嘘をつき、私利私欲を尽くす事、真に厚顔なる有様。
国家公務員は国民を窮状に追い、健康を奪い、責任を転嫁する事、真に甚だし。
不況に喘ぐも赤字国債を出してまで金に群がる様は真に餓鬼亡者の体なり。

任天堂山内社長の意気軒昂についての一考察

初心会での山内社長の講演を聴いて、その場に居合わせたゲーム関係のメーカー、流通業者、販売業者、出版社は面喰らったに違いない。

巷間言われる京都文化の嫌な部分を目のあたりにしたような感じだったからだ。まぁ、ぶぶ漬けでもどうどす。と言われて、それではと受けると、それから米を研ぎ始めるというアレである。しかし、それが予め解っている人間はいいが、どうも今回の講演はゲームやゲーム業界の事が良く解っていない新聞記者、テレビ関係者に向けてのアジテーション臭いプロパガンダだったのではないだろうか。

講演に集まった関係者の中には気分を害したのか、途中で中座する人が後を絶たなかった。具体的には書く事が難しいのだが、任天堂が自分のしている事を棚に上げて社長が好き勝手に喋っているので席を外したのではないかと思われる。問屋筋の方だろう。今までの講演ではなかった事だ。

つまり、今回の講演は「含み」を考慮して解釈しなければならない。

では、講演の要点を抜粋してみよう。

①ゲームは遊んで、味わってみないと判断が出来ないメディアだ。

②ゲームを良く知らない人間がメディアで意見を言ったり、書いたりしているのは困る。市場が潰れる。

③ニンテンドー64は新しい「タネ」と「仕掛け」をゲームソフトに与える為に創った。今回のコントローラーはその新しい遊びの為だ。

④ソフトの事が解っていないメーカーの為に駄目ソフトが市場に溢れている。オリジナリティのない真似ソフトは駄目ソフトである。

⑤流通は駄目ソフトを買うな。

⑥任天堂はマーケットを守る。

⑦来年末には、ニンテンドー64に更に新しい遊びの為に書き込みが出来る磁気メディアのアダプターを発売する。

流通の人の心に引っかかったのは④、⑤、⑥の項目だろう。多分にこれは業界外の報道関係者向けの言葉だろうと推察される。つまり、社長の言を鵜呑みにするような所は社長の言うゲームを良く知らない報道社であり、一つの罠ではないのかと勘繰りたくなる。

日経産業新聞が更に裏を（勝手に）推測して勘違いな記事を書いていて失笑するしかなかった。手塚愛実さんですか。もうちょっと勉強なさった方がいいと思いますよ。私は。

大体、CD—ROMを媒体として持ち上げる人が新聞関係者には多いのですが、一度3DOのゲームで遊んでみる事をお薦めします。読み込み時間が1分もかかるようなゲームで遊んでご覧なさい、それだけで嫌になります。

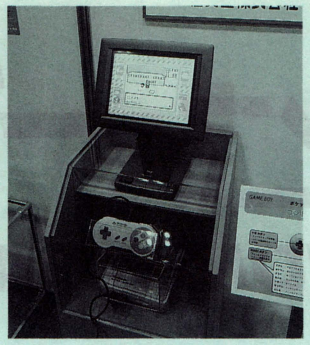
CD—ROM媒体はソフトの価格が安く出来るという事と、少ロット生産が出来るという事だけがメリットであって、ゲームプレイに利点となる性能は有してないんですから。容量が多い方が良いというのは、大排気量の車の方が良いと言っているのと同じ事です。しかし、実際はバッファRAMという部分で少しずつプログラムを掻い出して使用しなければならないので、馬鹿でかいタンクを積んでマイレッジカーで走っているというのが、本当の所でしょう。

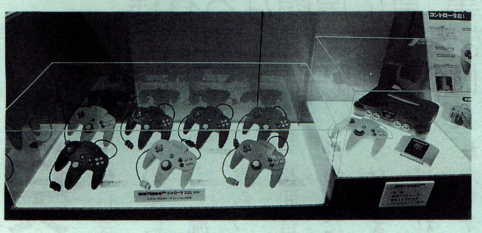
新聞社が言うべき事は、流通改革について任天堂に問う事であって、ゲームを語る事ではない。と、思うのですがいかがでしょうか。CD—ROMメディアが絶対優位であるならばゲームボーイが売れる筈はないでしょう。

年末に再び任天堂がトップシェアを握っていたら、手塚愛実さんはそれをどう分析してくれるのだろうか。今から楽しみである。この調子では山内氏の怪気炎は止まらない。

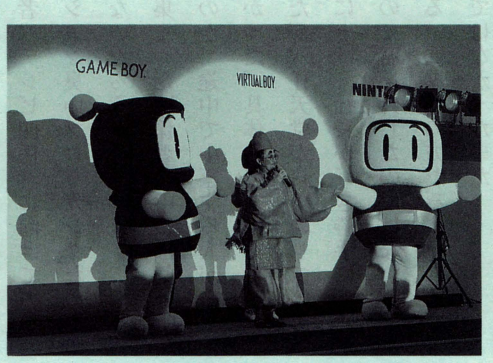
※床下情報※　任天堂は現在のグレイマーケットの存在を許している訳ではないという発言が某誌でなされた。どう解決するつもりなのか注目を要す。

任天堂㈱／11月24～26日展示会開催
ニンテンドー64発表!!





コントローラーが７色も用意されているということはコントローラーもソフトを含んだ形になっていると解釈できる。セーブデータをカートリッジに入れて、そのままコントローラーだけを持って友達の家へ遊びに行く事が出来る。そのような事を仮定して製作しているのではないだろうか？
新しい遊びの提案も含まれているとしたら、スゴイ事である。



暮れも近づきつつある11月の24、25、26の3日間。千葉は幕張メッセで初心会（ファミコンスペースワールド）が開催された。

昨年のバーチャルボーイに続いて、今年も新ハード、ニンテンドー64（ウルトラファミコン）の出展で業界の注目が集った。しかし、会場はメッセの2スパン。第1、2ホールを使用してのもので、やや規模が小さい感じがした。山内社長曰くの究極のゲームハードの発表にしては、慎ましやかな印象を感じたのは確かである。

しかし、会場に入って一番奥のニンテンドー64の展示、実演コーナーに行くと、我が目を疑うような事態に遭遇する事となった。

しばらく立ち止まって周囲の声に耳を澄ますと、ほとんどの人が信じられない物を見たというリアクションを起こす。「えっ、何これ？」や「嘘だろデモじゃないの？」等の声が上がる。プレイステーションやセガサターンの画像を見慣れていればいるほど驚きが隠せない。マリオがポリゴン画像で立体表現されている、その全体のテクスチャーのきめ細かさ。動きのその滑らかさ。何よりもプレイすると解るリアリティー溢れる感覚。新開発のコントローラーの面目躍如である。

過去に、この頁で「ＣＰＵの高性能化で画像も音声も最高の物が手に入った。性能的に行き詰まってしまうゲーム機の次に目指すものは何だ？」と問うた事があった。その答えが出たのだ。

３Ｄスティック＝アナログコントローラーである。しかも、従来の十字キーと併設。さすがに任天堂、やる事にソツがない。これまでオプションとしてフライトシミュレーター等の為に発売されていたアナログコントローラーが標準仕様となるのである。人間の感覚を伝える為にはデジタルよりアナログの方が優れているのは明白だ。リアルに表現されるコンピュータ内の空間に対しては勿論の事であろう。

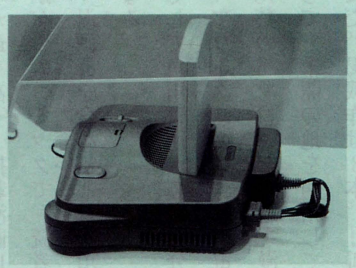
更に本体に4つのコントローラー端子があり、最初から4人までの同時プレイを想定してゲームを創る事が可能だ。コントローラーは本体に1つしか付随しないが、ユーザーにマルチタップ等を追加購入させる必要がなく、開発者のストレスはかなり減るだろう。

よくぞ、ここまでというスペックであり、差別化も確かな物となっている。それはリアルで凄くなったスーパーファミコンではなかったのだ。

当初、私は再びトップシェアを狙う任天堂は、早期の決着を見る為に無理にでも年末発売をしてくる可能性とい

スーパーファミコン、バーチャルボーイのシンボリックゾーンを見るとサードパーティーの作品を推している感があった。現在、主力の開発部隊はニンテンドー64に力を傾注しているからだろうか。

新機軸の3Dコントローラーの為におはじきのようなゲームを創って見せていた。3D化して動きが苦痛になるゲームが多い中、動いているだけで楽しい感覚のゲームである。スーパーマリオ64もそうだったけど。



ニンテンドー64の裏を良く見るとテレビモニターとの接続に使われているケーブルがスーパーファミコンと同じ。ニューファミコンも同一だから、これで任天堂ファミリーのゲーム機は全てモニター側はケーブルをつないだままで切り換える事ができる訳だ。（ゲームボーイは除く）

うものを見ていたのだが、こうなると話は別である。

任天堂はより高度なポリゴンCG空間とアナログコントローラーで新しいゲームの感覚を創出してきた。今度のマリオ等はその顕著な例だ。セガサターンもプレイステーションもアナログコントローラーがあれば、同じ様な事は出来る。だが、その為にはユーザーに新しくコントローラーを買って貰わなければならない。

つまり、現状のまま売れれば売れる程に取り返しのつかない状況に陥るのは目に見えている。任天堂としては春先にセガ、ソニーが普及していればいるほど、比較対象が多くなっているという事にはならないだろうか？

勿論、これは一面のみの真実である。しかし、本体が究極的に高機能であるが故に、ソフトの出来不出来が明確に現われるという一面もニンテンドー64は持っている。

スーパーファミコンの登場時の事を思い浮かべてみれば解る。ファミコンでゲームに対して成長していたユーザーは選択眼も厳しく、売れないソフトというものがはっきりと際立っていた。その次ぎとなれば、ユーザーは更に成長している事を考慮しなければならない。だから、任天堂はセカンドパーティー等というものを構想するに至ったのであろう事は間違いない。

そして、段階を踏んでからソフトの充実を図るという算段だ。12月14日のサードパーティー向けの説明会の内容が気になる。

また、見た目にもグラフィックの質があからさまに違うので、今までのような形でのゲームの移植は苦しいだろうと思われる。ニンテンドー64用にソフトを開発するという事はプログラミングのノウハウも含めて、全くの一から始めないと駄目だという事であり、現在のサターン、プレイステーションの間で見られるような、両機種への同時移植という物も苦しいのではないだろうか。両方を同じレベルにしてユーザーが納得するとは思えないし、片方が質が良いように見えるのならば、片方のセールスにも影響を与える結果となってしまうのは火を見るより明らかだからだ。

そして、会場で発表されたスーパーマリオ64（仮称）もあれで50%の完成度であって、グラフィックの詰め込みや改善がまだまだ為されるのだろう事を思えば、製品版が明らかになるまでソフトメーカーは油断はできない。

但し、任天堂がシェア至上主義を唱える限り、他にも道はあるだろう。

ゲームコミックを考えてみよう

新年始めての特集頁はゲーム業界の教育事情でやってみたい。

近年、頓にグラフィック能力の高まりによって、ゲーム発のキャラクターが注目を集めている。ゲームを離れて活躍するキャラクターもあるし、逆に漫画等の他のメディアのキャラクターをゲームに持ってきても、それなりに見えるようになったので、人気キャラクターは軒並みゲームソフト化されてきている。

さて、当業界のパブリシティーというよりは、キャラクターが一人歩きしているという感じが強い漫画メディア内のゲームキャラクターについて考えてみよう。ゲーム発のキャラクターが露出しているという事は、即ちユーザーの教育に絡んでいるのである。

最初はファミコン隆盛期の攻略本の中の漫画が走りであったのではないだろうか。今ではゲームとは、また別の展開としての作品として1ジャンルを築いている。流れとしては攻略本の攻略漫画、吉田戦車氏が築いた4コマブームからのパロディ4コマまんがと来て、ストーリー、絵ともにしっかりとした一流の漫画家も描くゲームを題材とした漫画作品となる。

本屋で買い揃えて調べた現状を書き出そう。次頁の表1を参照して欲しい。

ゲームコミックの分野ではエニックスが独自のコミック誌出版の先駆けだ。ドラゴンクエスト一色で船出した月刊ガンガンだが、現在の掲載作品ではゲーム原作の漫画は1作と少ない。

次にアスキー。お抱えの妙な味の作家陣とビッグマイナーを恐れない編集で突っ走っている感がある。アスキーコミックからコミックビームに改訂されたが作品の内容には変化はない。ゲーム原作の漫画は4作だ。

新声社のコミックゲーメストは本誌掲載の株分けの様なイメージだが、アーケードゲーム主体の方針で独自の購買層をがっちりと掴んでいる。作品としても一番しっかりしたものを創ってきており、注目に値する。ここが作品比率が最も高く、掲載漫画17本中、14本がゲームコミックで、読者投稿の4コマ漫画群を含めると目次項目で15本となる。

そして角川書店から爆発分裂したメディアワークスのコミック電撃大王では18禁のパソコンゲームを漫画化する等して、未開の地を開拓しているのが特長だ。掲載作は3本。月刊電撃少年では4本となっている。

本家角川でも、やはりゲームコミックを取り扱っている。が、そちらに重点を置くような事はなさそうだ。月刊の少年エースに2本ある。

リイド社のゲームファイターはその名の通り、コミックゲーメストと対になるゲームコミック主体の漫画誌だが、作品の質にバラつきがあって頑張りが必要と思われる。掲載作は5本。

さて、以上に挙げたのは普通に近い漫画誌と、ゲームコミックを売りにした本だ。これに対して購買層の需要からゲームコミックが掲載されていると思われるのが講談社のコミックボンボンと小学館のコロコロコミックだ。内容も4コマやギャグで可愛くディフォルメされたキャラクターが登場する。

更に、特定の購買層のみに限定された本が小学館の小学○年生シリーズである。当然、1年から6年まであるのだが、今回調べて判ったのは、小学3年生を境にしてゲームコミックの扱いが減り、載っても漫画の内容がシリアスな傾向になる事である。先のコミックボンボンとコロコロコミックも大体、小学校低学年までが購買層であると思われる事と、その他の漫画誌のそれを合わせて考えると大体納得がいく。

何が納得いくかというと、恐らくその辺を境にゲームをやり続ける人とそうでない人が分かれるのではないだろうかと思った事である。

つまり子供の頃は玩具の一種としてゲーム機が定着しており、自我が確立し、友達との付き合いも本格化する10歳前後から趣味趣向が分化していくのではないかと私は推察した。

そんなに簡単に分析というものは出来ない物かも知れないが何か直感的に感じたのである。何しろ人間の成長に環境というのは絶大な影響がある。周囲にゲームをする友人が少なければ、ゲームに対する意欲も薄くなるのが自然というものである。

漫画としての題材の内容もコミックボンボン、コロコロコミックや小学一年生から小学三年生までは、可愛いキャラクターの作品が主で、それ以外では対戦格闘ものを素材としたものが多くなる。対戦格闘ゲームの漫画化については週刊少年ジャンプの影響も考えられるが、現在、人気のジャンルなので自然な成り行きなのかも知れない。

これだけ、「漫画」としてゲームが読まれているという事は、それだけユーザーへの認知をスムースにするものであり、親密度を高める要素となっている。したがって幼年誌で多く漫画になっている星のカービィ、ヨッシーア

イランド、スーパーマリオ等の任天堂作品について言えば、漫画で先に知って、ゲームを買おうとするユーザーの存在も考えられる。これは結構大きいだろう。他にはぷよぷよとボンバーマンが漫画化されており、将来的に有利なのではないかと予想される。

「漫画程度でそんなに変わるものなのか?」と訝る向きもあろうが、脳に蓄えられた情報というものは、その個人の行動に確実な影響を与える。その観点から言うと、今回の調査でもう一つ判った事がある。

掲載されている作品にアニメ作品が流用されているという点だ。版権の問題もあるのだろうが、原作が存るのに漫画ではなく、アニメがベースで作品が描かれているのである。つまり今の子供がゲームも含めてテレビを主体に情報を取っているのが透けて見えている。これが良い悪いではなく、親の姿が見えないので、やはり教育という面では問題がありそうだ。

その教育という事だが、キャラクターを提供して露出を図るとともに、キャラクターを通じて何かを学ばせるという事を考えた方が良い。

描く漫画家がしっかりしていれば良いが、キャラクターを提供した側も権利の事だけではなく、総合的にキャラクターが活かされているものかどうかを判断した方が良いだろう。

例えば、対戦格闘ゲームで漫画を描く。主人公は何故、闘うのか、強くなるというのはどういった事か等々を描き込まなければならない。ゲームでは描かれない細やかなディテールを漫画で描くというのは、小説の行間を読み解いて絵説きする事と同じだ。キーコンセプトはしっかりさせないとキャラクターを漫画化する意味が薄れる。

本当の意味で心に残る良い作品となれれば業界にとっても、子供達にとっても幸せであろう。

最後に小学館の方に話を聴いたのでこれも少し書いてみよう。

掲載作品の選定は編集部で行なわれるという事だった。キャラクターの人気は勿論、対象年齢層に受けるかどうか等、イメージでの判断もなされる。逆に言えば対象を明確に絞ったソフトなら漫画化にも適しており、イメージの好循環が発生する事も考えられる。

マリオ等は完全にキャラクターとして独立し、定着しているから、新作が発表されていない時も漫画として作品が掲載されていたのだとか…。これはパブリシティーとしてかなり大きいのではないだろうか。視野を広くしてゲームを創っていく必要があるだろう。

表1

★小学館
○コロコロコミック＝星のカービィ
スーパーボンバーマン
バーチャファイター２
スーパー桃鉄+(巻末に４コマ)
スーパードンキーコング２
スーパーマリオ
ストⅡ(４コマ)
○小学一年生＝ぷよぷよ
星のカービィ
ヨッシーアイランド
スーパーボンバーマン
ストⅡ(４コマ)
ピクノ２であそぼうレオンくん
○小学二年生＝星のカービィ
ヨッシーアイランド
スーパーマリオ
ストⅡ(４コマ)
ピクノ２であそぼうレオンくん
○小学三年生＝スーパードンキーコング２攻略漫画
ぷよぷよ
星のカービィ
スーパーボンバーマン
スーパーマリオ
バーチャファイター２
○小学四年生＝スーパー桃鉄(４コマ)
ストⅡ(４コマ)
バーチャファイター２
○小学五年生＝バーチャファイター２
○小学六年生＝バーチャファイター２

★アスキー
○月刊コミックビーム＝バーチャファイター２
ヴァンパイアハンター
メタルマックス
真・女神転生

★エニックス
○月刊ガンガン＝ドラゴンクエスト～ロトの紋章～
○月刊少年ギャグ王＝ドラクエのパロディ４コマ

★角川書店
○月刊少年エース＝闘神伝
ザ・キング・オブ・ファイターズ94

★講談社
○月刊コミックボンボン＝スーパーマリオＲＰＧ
ロックマンＸ３
ストⅡＶ列伝
ゴエモンきらきら道中

★光文社
○月刊少年王＝ゼルダの伝説

★メディアワークス／主婦の友社
○コミック電撃大王＝誕生
ドラゴンナイト４
メルクリウスプリティー
○月刊電撃少年＝闘神伝２
ファイヤーメン２
ゴールデンアックス・ザ・デュエル
スーパードンキーコング２

★リイド社
○ゲームファイター＝鉄拳
水滸演武
ヴァンパイアハンター
餓狼伝説３
ブレイジングトルネード

※床下告知※　来月はゲームの喜怒哀楽について考えてみる予定である。

㈱エス・エヌ・ケイ
ネオ・ジオCDZ発表
プレス向け展示会を開催

㈱エス・エヌ・ケイでは、去る12月12日、東京都千代田区の同社東京支店B1ショールームに於いて、CD—ROMメディアを使用する同社の家庭用ハード「ネオ・ジオCD」の上位機種「ネオ・ジオCDZ」のプレス向け展示会を開催した。

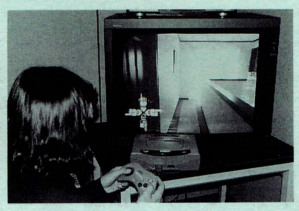
この「ネオ・ジオCDZ」の主な変更点は、同機に内蔵されているCD—ROMドライブが、倍速モデルになった事と、外形サイズが一回り小さくなった事、外観が落ちついたグレーを基調にした事があげられる。

今回、新搭載された倍速CD—ROMドライブは、そのものずばり従来の2倍のアクセススピードを誇り、あのプレイ中に突如“猿”がお手玉を始める読み込み時間が実質半分の時間で済む。新旧両機を並べて比較してみると一目瞭然だが「餓狼伝説3」クラスの大容量のゲームをプレイすれば、旧タイプが2本目を開始したころに、新タイプは決着が付いてしまうぐらいの時間短縮が実現される。

発売日は12月29日を予定。価格はオープンプライスとなる。完全な互換機であるので、コントローラーや既に発売済のCD—ROMソフトは従来の物をそのまま使える。唯一の不評点が改善された意義は大きいだろう。

㈱アイフルホーム／㈱セガ・エンタープライゼス
アイフルホーム、セガサターンを利用したマルチメディア展開を開始

アイフルホーム富澤社長



地域工務店をFCでネットワークする住宅メーカー、㈱アイフルホームテクノロジー（本社・東京、富澤則夫社長）では、この度、セガサターンを活用した、実写画像によるモデルハウス模擬体験CD—ROM「ウェルカム・トゥ・アイフルホーム」を96年1月よりリリース開始する。

同ソフトはアイフルホーム社の輸入部材住宅「オレゴン」の中を、あたかも訪問して内部を歩き回りながら説明を受けている様な感覚で知る事が出来る「フリーウォークコーナー」。同住宅の平面図を敷地規模に応じてサンプルが見れる「プラン集コーナー」。同社のイメージキャラクター、女優の田中美佐子さんが出演するCFを収録した「CMコーナー」の3つで構成されている。

記者発表会の席上でアイフルホーム富澤社長は「20代の第1次住宅取得者に対して、ゲーム感覚でアピールするために、サターンの機能を活用させていただきました」と述べられた。サターンの持つ、ヤングアダルト層への訴求力と、今後の新たな可能性に大きく期待しているようである。

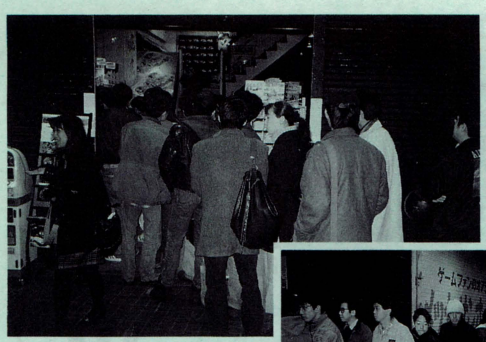
また、㈱セガ・エンタープライゼス国内コンシューマ事業本部の毛塚敏郎本部長も「販売用ツールというサターンの新しい可能性にチャレンジしました」と、単にゲーム機にとどまらずマルチメディアな端末としてのサターンの可能性を提案できたことに満足そうであった。

セガでは日本でも徐々に整備されていくマルチメディア・インフラストラクチュアに合わせ、サターンの販売台数の増加に伴う、新しい提案をその度に行なっていく方針だ。

零時販売に熱い行列

95年11月30日深夜。秋葉原のメッセサンオーの本店前に行列が出来た。行列は本店前から1ブロックをぐるりと一回りしてしまい、静かな熱気が漂っていた。12月1日、午前零時のバーチャファイター2発売に実に600人もの大勢が集まったのである。

業界注目のソフトであり、アーケードゲームの大ヒットとして当然かも知れない。でも、私は嬉しかった。昨年1月の震災、そしてオウム事件公判と嫌な行列が続いていたものを年の瀬でセガが払ってくれたような気になったからだ。平和の有難みが実感された思いだった。



並んだお客様にソフトを売り切るのに、なんと1時間半もかかったというからスゴイね。

写真提供：㈱セガ・エンタープライゼス

夜が明けて朝にも各販売店で行列ができ、改めて人気の程を知らしめたバーチャファイター2だった。

そして、12月9日。ドラゴンクエストⅦの発売日。こちらも大阪日本橋のソフマップ4号店で午前零時販売を敢行、700人が並ぶという恒例の事態となった。

で、ここで水を差す訳ではないのだが、このような大人気ソフトが出る脇で発売されているソフトはそれほど面白くないのだろうか？

映画興行界で一本かぶりと呼ばれる現象があるのだそうだ。一つの作品に人気が集中して、他が惨敗を喫する事だが、これに似てはいないか？

この事を読んだ日経では余暇は多様化したが、それに伴って選択肢が増大し、結果として他人の影響が大きくなると書いてあった。

ヒットする商品の条件は「売れている事」という言葉を改めて思い出した。大ヒット商品も大事だが、埋もれそうな良いソフトに日の目が当たるように努めたいものだ。

最後に一言。秋葉原では近所の店から嫌がらせの通報があって警察が出張ってきたようだが、秋葉原に来てくれた客に対して失礼ではないのだろうか。尻の穴が小さい奴が多いねぇ。

ゲームのつぼ95

12月3日、マイドーム大阪でMBSゲームのつぼが開催された。

出展はカルチャーブレーン、アスキー、任天堂、チュンソフト、スクウェア、コンパイル、コナミ、NECホームエレクトロニクス、セガ・エンタープライゼス、角川書店、エクシング、パック・イン・ビデオ、松下電器、ハドソン、エニックス、バンプレストの16社。総タイトル数74＋1。

会場は結構な賑わいで、やはりサターン、プレイステーションの新作に人だかりが出来ていた。イベントステージでのゲーム大会他、AAAの為の物品販売（中古ソフト）の販売があったりして、出展者に気配りしろよ、みたいな困ってしまう所もありましたが、子供達には受けていたようです。

いやぁ高橋名人、お歳を召されましたね。

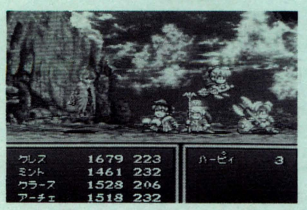
音声圧縮技術の果て

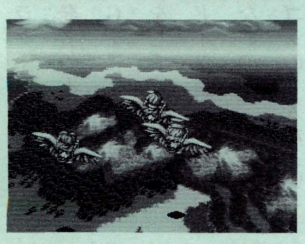
ROMカセットが喋るのはもはや当り前に近いものがあったが、それも単語のようなもので、長いめの台詞等は単語を繋ぎ合わせた形式だったと思う。

ナムコから12月15日発売のSFCソフト「テイルズオブファンタジア」のリリースをもらって、新開発の『フレキシブル・ボイス・ドライバー』の具合はどんなものかと店に聴きに行ったら、まぁ、あなた。主題歌が丸々入って、ちゃんと歌っているじゃ、あ〜りませんか。えらい事ですねぇ。

コナミのSFCソフト「実況おしゃべりパロディウス」もかなり喋りますが、音のクリアさではナムコの勝ち。音の粒の際立ちではコナミの勝ち。

しかし、ここまでROMカセットが喋ると容量と値段さえクリアされればCD—ROM要らないんじゃないでしょうか。そう思うのは素人の浅はかさなのかな？





左の写真は「テイルズオブファンタジア」です。

㈱セガ・エンタープライゼス

脳天直撃ツアーinとしまえん

バーチャロン面白いぞ。見てるだけでも充分に楽しい。移植が待ち遠しいね。

白熱の対戦。一生懸命のビビアンに対して挑戦者は平然としていたなぁ。

パンツァードラグーンツヴァイは前作より更に世界観が描き込まれていてグラフィックに関してはベリグー。視界も死角が少なくなっており、システム的にも進化している。

脳天直撃セガサターン。㈱セガ・エンタープライゼスでは、セガサターン発売一周年記念、脳天直撃ツアーの事始めとして、東京はとしまえん遊園地で「としまえんVSセガサターン」を11月23日から25日の3日間、開催した。

出展メーカーはセガを初め47社、出展タイトル82の一大イベントで、メインステージのイベントではご祝儀なのか初日に「パンツァードラグーンツヴァイ」の製作発表会はあるは、ビビアン・スーのミニコンサートはあるはの大盤振る舞い。あー初日に取材して良かった。

会場内にはアーケードゲームのコーナーもあり、移植決定が告げられたファイティングバイパーズに電脳戦機バーチャロンの2機種、そしてマンクスTTが体験できたのだった。中にはず～っとこのコーナーで遊んでいた人もいたようだった。何しにサターンのイベントに来たのやら（もっと言うと何しに遊園地に……）

イベントは2時間交代の入れ替え制で1日3回、行なわれた。出口両側には物販コーナーが設けられ、書籍、グッズ、カレンダー、CD、ビデオが売られていた。実はカレンダーにはバーチャファイター3のキャラクターがちらりと写っているのだな。

「パンツァードラグーンツヴァイ」の製作発表会は開発者の近藤氏がステージに上がってCGデモ、開発中画面を見せながら説明をしてくれた。

まずタイトルはドイツ語なのだが、何故「～2」ではないのか。それは主人公は少年とドラゴンの2人だという意味がこもっているからで、今作のドラゴンが成長するという特長と絡んでいる。視界も広角気味に描写され、敵の動きなども見やすく改善されている。世界観は前作と同じで、大地をドラゴンに乗って走るというダイナミックさが追加された「パンツァードラグーンツヴァイ」は春頃に発売予定。価格は未定。期待度満点だ。

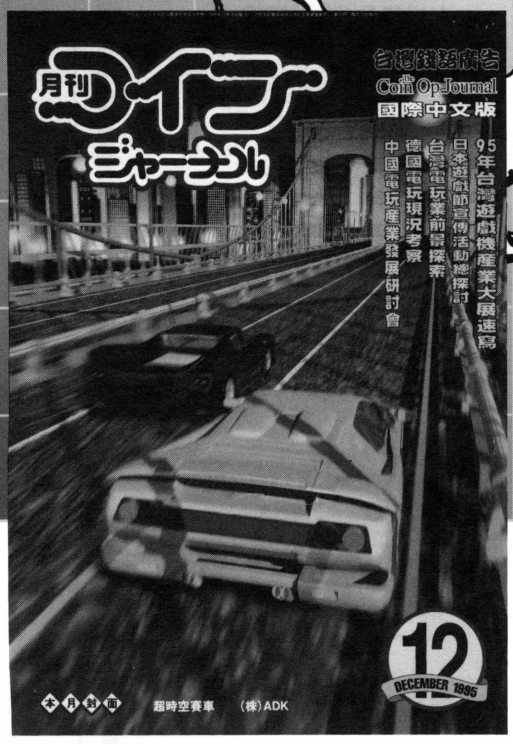
ビビアン・スーのミニコンサートはテレビアニメ「バーチャファイター」のエンディング曲ほか2曲を披露。その後、バーチャファイター2でお客さん2人と対戦。使用キャラはパイ・チェンでした。2人目の男の子はビビアンに「キスしてあげようか?」と言われて照れて逃げ帰ってしまったのでした。可愛いですね。

で、話は変わって話題のバーチャファイター2を1名様にプレゼントだ。葉書に「バーチャファイター2くれ」と熱筆して送るべし。宛先はいつもの通りだ。住所、氏名等忘れるなよ。

→セガ様ご提供である。粗相のないように

※床下情報※　3月にサターンの為のデジタル・エンターテイメント・メディア「ゲームウェア」が創刊されるそうです。完全なデジタルマガジンのようです。

INTRODUCING a new magazine in the Coin Op. Journal family.



The amusement industries of Asia are heading for the 21st century – get in on it now!! Packed with information from Japan, from China, and from the world, Asia's Chinese readers can rely on Coin Op. Journal International Chinese Edition.

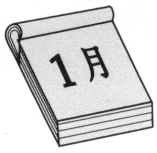
月刊 ジャーナル 国際中文版
International Chinese Edition
The Coin Op Journal

For more information and contact

Coin Journal Co., Ltd. Tel:+81-6-354-9891
Fax:+81-6-354-9898

WORLD JOURNAL
Event Calendar

1996



January

23-25
ATEI
Earls Court Convention Center
London, ENGLAND
Contact: ATE, Ltd.
TEL: +44-171-713-0302
FAX: +44-171-713-0446

24-27
IMA
Frankfurt Fair Grounds
Frankfurt, GERMANY
Contact: Blenheim Heckmann
TEL: +49-211-901-9133
FAX: +49-211-901-9127

February

15-17
LEISUREXPO '96
Orlando Convention Center
Orlando, Florida, USA
Contact: Leisure Expo
TEL: +1-305-448-7976
FAX: +1-305-448-4630

21-22
AOU Show
Makuhari Messe Convention Center
Chiba, JAPAN
Contact: AOU
TEL: +81-3-3253-5671
FAX: +81-3-3253-5688

February (con't)

February 29-March 3
TAE
CETRA Exhibition Hall
Taipei, TAIWAN
Contact: Creative Int'l (Vera Wu)
TEL: +886-2-746-6860
FAX: +886-2-746-6875

March

7-9
ACME '96
Orange County Convention Center
Orlando, Florida, USA
Contact: William T. Glasgow, Inc.
TEL: +1-708-333-9292
FAX: +1-708-333-4086

11-14
AMUSEMENT MACHINE '96 CHINA
China Foreign Trade Center
Guangzhou, CHINA
Contact: Union Fair and Trade Co.
TEL: +86-20-736-1887
FAX: +86-20-736-1350

14-17
SPRING ENADA
Rimini Trade Fair Center
Rimini, ITALY
Contact: Knights Management (UK)
TEL: +44-1323-442747
FAX: +44-1343-840014

21-23
LEISURE ASIA '96
TiLE ASIA '96
Singapore International Convention Center
SINGAPORE
Contact: Leisure Asia Pte, Ltd.
TEL: +65-297-2822
FAX: +65-292-7577

April

2-5
HOTELEX
International Exhibition Center
Shangahi, CHINA
Contact: US-China Expo Co. (USA)
TEL: +1-407-841-8888
FAX: +1-407-423-8888

May

2-4
WORLD OF ENTER-TAINMENT '96
Prague Exhibition Center
Prague, CZECH REPUBLIC
Contact: Zdenek Kocik
TEL: +42-2-991-1006 or -1373
FAX: +42-2-991-1588

8-9
ASIAN AMUSEMENT EXPO
Hong Kong Convention Center
Wanchai, HONG KONG
Contact: William T. Glasgow, Inc. (USA)
TEL: +1-708-333-9292
FAX: +1-708-333-4086

21-23
INTERNATIONAL LEISURE EXPO - AFRICA
Midrand, Johannesburg
SOUTH AFRICA
Contact: Gerry Robinson (UK)
TEL: +44-1905-613-256
FAX: +44-1905-724-768

Zombie Raid

American Sammy

Back in the year 1918, a small village in England suffered from nightly graverobbing episodes. One villager even saw what was said to be a horrendous monster. The head detective is asking for your help. Four questions come to mind. 1) What is it? 2) How did it get here? and 3) Where did it come from and 4) Does it have any friends? Grab a gun and head out. Can it be killed? OK, fine ... five questions.

Not the most pleasant of scenarios to get into on a Friday night, but it is the main story behind American Sammy's new ghoul game, **Zombie Raid**.

Zombie is American Sammy's newest two-player shooting game. As opposed to most gun games that use either a) revolvers or b) automatic weapons – point and shoots – *Zombie* uses special pump-action, sawed-off shotguns [*Buckshot works better against rampaging corpses than lead bullets -Ed.*] to blast your way through the land of the undead in a cemetary, castles, dungeons, up to the mad scientist's labratory to finish off the dingbat.

Players have several stages to battle all sorts of frightful creatures, including zombies and an veritable variety-pack of monsters of the night. Sammy officials, meanwhile, have refused to comment on whether or not the "frightful creatures" mentioned here include members of the U.S. Congress.

Hidden in the game program are a myriad of secrets that will help players finish the game. Secrets within include extra lives, and weapons upgrades.

One warning: Shoot to kill from the start. If you wound 'em, they'll only get mad.

For more information on how to get the undead into your arcade, contact American Sammy at +1-708-364-9787 during regular US business hours. And tell 'em you saw it in COIN JOURNAL!

Pharaoh's Fantasy

Lazer-Tron

Seeing the chance to cash in, a number of redemption games have been designed and marketed by game manufacturers worldwide.

In the end, though, they all have one thing in common: You have to get the object to the target, and there's only so little you can do about it.

Until now, though. **Pharaoh's Fantasy**, a new rolldown game from California's Lazer-Tron, puts more game control in the hands of the player. Redemption is fun, and those (outside Japan) who have tried it agree that it is fun to try to get something for your efforts other than a cheery "Game Over" at the end of the round.

In *Pharaoh's*, the traditional roll-down format has been modified slightly from its more familiar predecessors. In most rolldown games, the coin slot is somewhere between 5-10 cm in length, allowing the player to aim in the general vicinity of the target, but letting anything go after that. *Pharaoh's*, on the other hand, has an extended coin arm that gives the player just that much more control.

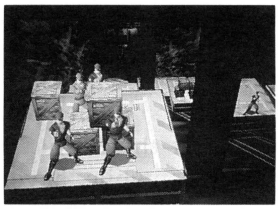
Pharaoh's programming allows operators to run the game with an internal progressive jackpot, or link it with another *Pharaoh's* to have a networked progressive. Progressive jackpots, worth up to 500 tickets, are awarded when the player hits all 10 target slots available in a single game.

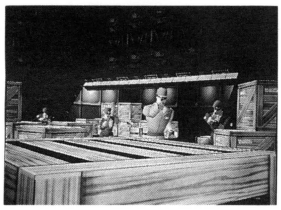
Even if the big jackpot isn't scored, Pharaoh's payouts operate on a progressive basis. Players who hit 5 targets of 10 are awarded 15 tickets, while 6 targets bring 20 tickets. Nine of ten hits can produce 70 tickets.

For more information on how getting Pharaoh's into your arcade, just give Lazer-Tron a ring at +1-510-460-0873 during US west coast business hours, or +1-510-460-0365 by fax. And tell 'em you saw it COIN JOURNAL!

Time Crisis

Namco





Years ago, in a tiny, tropical republic, Sherudo Garo's Imperial Army surrendered to democratic forces. Although he was out of the immediate political picture, it's hard to keep a good tyrant down for long. His forces kidnapped the president's daughter, and, in a harsh statement, demanded a return to power in exchange for her life. The president calls upon special agent Richard Miller (aka The Player) to rescue his daughter and save the government.

And such is the story line behind Namco's newest creation **Time Crisis**.

The main point here is that *Time* puts the player in a role to relish. Beating down the bad guys to get rescue the girl. A modern version of a classic fairy tale.

Time has two modes to select from: the Story Game or the Time Attack Game. Both deliver a powerful play scenario that is sure to give players sweaty palms.

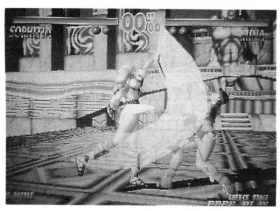
In the Story Game, players move through stages comprised of four seperate areas. Within each area, the player, with a number of "lives," must confront (read: eliminate) four to seven groups of enemies. Each stage has a time limit in which to kill all the enemies. In the Time Attack Game, players select one of the available stages, are rendered invulnerable, and must defeat all enemies in the time allowed.

Time's cabinet is unique in that it features a pedal at its base. Players step on the pedal to leap out into a shooting stance, and release the pedal to reload or duck behind a wall, crate or other available protection. With the pedal "off," the player is protected, but enemies can neither be seen nor shot at.

For more information on saving kidnapped damsels in distress, give a buzz to your nearest Namco distributorship. And tell 'em you saw it in COIN JOURNAL!

Soul Edge

Namco



Pop history quiz! Quick ... what do you think of when someone says "15th century"? Do you think of medival fortresses and crusades? Camelot, perhaps? To the folks at Namco, it evidently means chaos. Well, history is certainly a subjective science, but a fascinating one nonetheless.

Thus is the epoch behind **Soul Edge**, a powerful fighting game that brings to mind memories of an age that existed before the House of Tudor.

Clans from every region of the world fight for position and power. As so happens in such an environment, rumors of a powerful sword are rampant through the land. Some call it the Sword of Salvation, others, the Sword of Destruction. (Could it be Exclaibur?) The truth is out there, somewhere, and only the survivor will know.

Soul is a new kit unit from Namco powered by the company's System 11. As indicated by the above scenario, players take their favorite bladed weapons and engage in grueling combat. *Soul*'s graphics are polygonal in nature, but are texture shaded to the point of realism. Characters breathe, they scowl, they fight, they die. Backgrounds range from a gothic courtyard to scenic vistas, and lighting effects simulate dawn, noon, and dusk. Bladed weapons used in the game are accompanied by metallic reflections and shadow effects to add a further touch of reality.

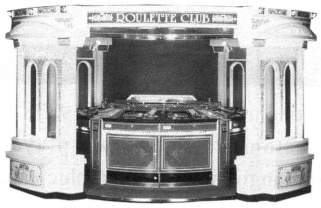
Each character has its own edge, and can sidestep, defend, counter, and perform any number of special offensive moves against an opponent. Fights are held in different stages around the world. There are stages in Greece, America, Italy, China and Korea.

For more information on how to get some heavy virtual metal into your arcade, contact your local Namco distributor. And tell 'em you saw it in COIN JOURNAL!

Roulette Club

Sega Enterprises

A token game with an oversized roulette wheel and ball that can seat up to eight people. Players place their bets at their touch-sensitive panel, and start the game. Bets are displayed on the console's main display terminal. Wins and losses are paid or taken according to the odds of the game.



Dynamite Shot 7

Kato Manufacturing

The seventh entry in Kato's popular *Dynamite Shot* game series. Like its predecessors, it's a single token game based on Japan's pachinko. Payoffs occur when the player hits a "fever", or a pre-programmed numerical pattern. Jackpot payouts generally are 40x amount bet, but can go as high as 80x. The unit can take either ¥100 coins or tokens.

Dream Rise II

Fuji Denshi Kogyo

The second machine in Fuji's popular *Dream Rise* series. The new version is based on roulette, in a manner of speaking. Instead of numbers, six colorful designs adorn the roulette wheel. Players then place bets and guess on which design the ball will land. Simplifying matters, a sign in the middle of the roulette wheel will tell the player whether the last round was a "win" or "lose."

Super 8 Ways HD WD AWP

Sigma

A newer version of the company's popular four-wheel Super 8 Ways slot machine, this time with a progressive jackpot. When linked, the game pools all bets deposited and, when a player hits the "ANY 5" jackpot, they will win all the tokens. Players can hit ANY 5 when they get five of the same picture on one spin.

Miss Nineteen (Miss 19)

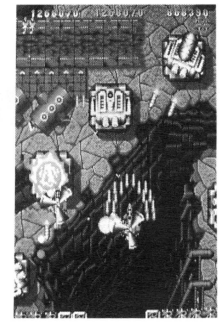
Sigma

A four-wheel slot machine with pictures of high heels, perfume, lipstick and other items of interest to young females instead of fruits and numbers. By lining up certain icons, players can win a token payout or a free game. Just to shake things up a bit, a joker has also been added to the reels.

Twin Cobra II

Takumi Corporation/Taito

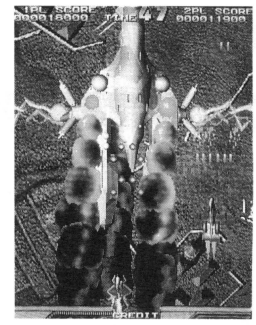
The long-awaited sequel to 1987's *Twin Cobra*. Driven on Taito's F-3 system, the new two-player scroll-shooting unit has, unsurprisingly, improved graphic capability. As players go through the six stages of the game, they encounter a number of power icons that provide weapons and life upgrades. Enemies come in waves, and each has its own special attack style.



Scar Fang

Data East

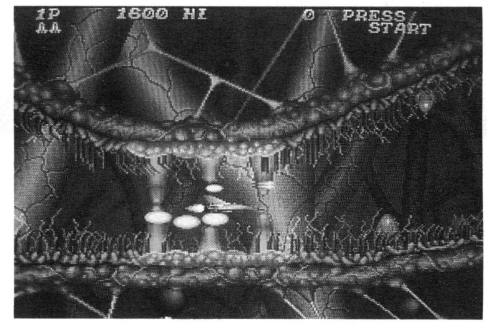
Players here are the last line of defense against domination by the enemy. Players can do battle in two modes: time attack and normal. In the time attack mode, players control the scroll speed, moving faster or slower as they desire. Normal play, though, is no less exciting as wave upon wave of enemies descends.



Salamander 2

Konami

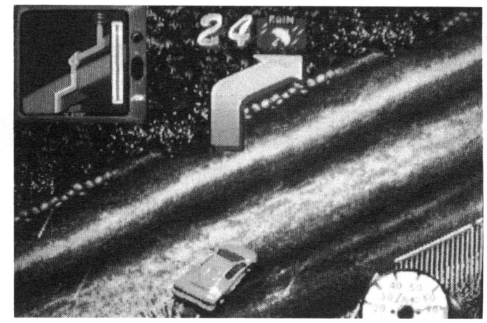
Another long-awaited sequel, this one coming after 1986's laser-shooting game *Salamander*. Taking advantage of new technologies, the new version can accommodate two players, and scrolling can go either vertically or horizontally, depending on the stage. Players have their choice of three laser guns with which to do battle through a total of six stages.



Overtop

ADK/SNK

SNK brings the thrill of speeding to the arcade with *Overtop*. New for the NEO*GEO system, players select one of eight machines and race on the city's streets. Drivers must pass selected checkpoints before time runs out and can take advantage of short cuts to make those points. Players also are continuously appraised of their position on the course by a digital map in the corner of the screen.



Virtua Bowling

IGS/Alta

With nothing more than a trackball and a joystick, players can enjoy all the fun of bowling with none of the hazards. Players go an initial five frames, and can get a sixth if they make a spare or strike on any of the previous five. If players score above 170, they are eligible for a special bonus round. One to four players possible.

What's Out In Japan

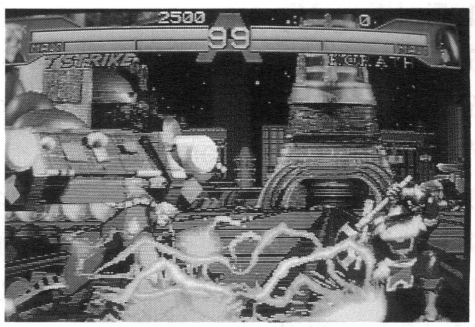
A partial list of products recently released for the Japanese market.

Marvel Comics Adventures In Galactic Storm

Data East

The latest video fighting game featuring the famous superheroes of Marvel Comics. Players can play in either an adventure or story mode, each with its own special functions. Special support characters can also be called up to help out. Controlled by a joystick and four button panel, players can save the galaxy from certain ruin!

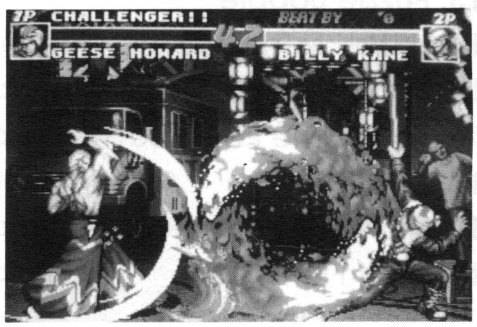
™&©1995, 1996 Marvel Characters, Inc. All rights reserved



Real Bout: Fatal Fury

SNK

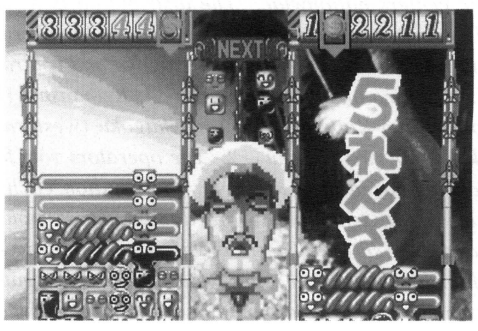
SNK's fifth episode in the popular *Fatal Fury* fighting game series features 16 characters ready to duke it out. Although no new characters are introduced in this round, substantial improvements have been made to the game's CPU, allowing for a greater variety of moves, combinations and defenses. One new rule of the game is that a player automatically loses if they are thrown out of the ring.



Deron Dero Dero

Tecmo

Tecmo's latest game extends the ideas originally introduced in *Tetris*. Players in this two-player competitive, drop-puzzle game must assemble four or more blocks (Dero) of the same color together so they disappear, leaving room for new ones to fall. Five colors of Dero are in play. Game play is over when the Dero reach the top of the screen.



1996 January Monthly Ranking

Video

1. Tekken 2 (Namco)

566 points

		points
2. Virtua Fighter 2	(Sega)	563
3. Street Fighter Alpha	(Capcom)	483
4. Fighting Vipers	(Sega)	475
5. Samurai Shodown III	(SNK)	433
6. Stakes Winner	(Saurus/SNK)	316
7. The King Of Fighters '95	(SNK)	315
8. Marvel Super Heroes	(Capcom)	293
9. Puzzle Bobble 2	(Taito)	285
10. Virtua Fighter 2.1	(Sega)	270
11. Virtua Striker	(Sega)	225
12. Strikers 1945	(Psikyo)	170
13. Puzzle Bobble	(Taito)	164
14. Idol Mahjong Final Romance 2	(Video System/Visco)	129
15. Namco Classic Collection	(Namco)	123
16. The Game Paradise	(Jaleco)	117
17. SEN KYU	(Seibu Kaihatsu/ Nihon System)	106
18. Night Warriors	(Capcom)	85
19. Chain Reaction	(Data East)	77
20. Gekirindan	(Taito)	76

About our chart: *This month's chart is based on a survey of 40 game centers nationwide. The distribution is handled by region and is as follows: Hokkaido – 1; Tohoku (northern Honshu) – 2; Kanto (Tokyo-area) – 8; Chubu (Nagoya and central Honshu) – 2; Hokuriku (Sea of Japan coastline) - 4; Keihanshin (Kansai, i.e. the Kyoto-Osaka-Kobe area) – 14; Chugoku (western Honshu) – 7; Shikoku – 0; and Kyushu – 2. The operators vote for their top ten machines based on the overall contribution each made to their business, with ten points awarded to their first choice, nine to their second, and so on. The rankings thus do not necessarily reflect high or low monthly incomes. Also, although a game may be present in many arcades around the country, its presence is not necessarily reflected in the chart.*

Cockpit/Upright

1. Rave Racer (Namco)

412 points

		points
2. Virtua Cop 2	(Sega)	359
3. Alpine Racer	(Namco)	295
4. Sky Target	(Sega)	225
5. Ace Driver	(Namco)	200
6. Cyber Cycles	(Namco)	193
7. Sega Rally Championship	(Sega)	159
8. Indy 500	(Sega)	158
9. Print Club	(Atlus/ Sega)	149
10. Sega Rally Twin	(Sega)	145

Skill/Prize games

1. New UFO Catcher (Sega)

402 points

		points
2. Dream Catcher	(Sega)	244
3. New Sweet Land	(Namco)	238
4. UFO Pusher	(Sega)	139
5. New Lucky Crane	(Yubis)	137

Nintendo Announces April 21st Delivery Date For Ultra 64s In Japan; Virtual Boy Fate Uncertain

Nintendo Gambled When They Skipped the 32-bit Market Entirely in Favor of the 64. Delays Have Cost Them. Can They Regain Lost Momentum?

Kyoto-based Nintendo Co., Ltd. announced that its long-awaited Ultra 64 unit, known as the Nintendo 64 in Japan, will be released for the Japanese market on April 21st, well after the original late-1995 target date set by the company last year. The firm date gives the company, which has been buffeted recently by a string of setbacks, including the delay of the Ultra 64, missing the lucrative year-end sales season, disappointing sales of the new Virtual Boy 3-D unit, and lack of a firm contender in the fierce 32-bit field, a chance to recoup some vital market share that has been lost to competitors in the home game field, primarily Sega and Sony.

Nintendo gambled in the first place in bypassing the 32-bit format in favor of the 64. The delay, due to the difficulty involved in developing an attractive software lineup, now has forced the company to rely more on its Super NES System, the 16-bit workhorse that vaulted Nintendo to the top of the home game market several years ago. Now, with 32-bit game units becoming standard, Nintendo finds that it is facing an uncertain four months where it has no strong competitor.

Not surprisingly, Nintendo's absence has helped competitors. Many analysts at the Electronic Entertainment Expo held last May in Los Angeles, thought that Sony's new 32-bit entry into the home game market, the Playstation, would fail given the strength of Sega's line-up, the tenacity of Atari's Jaguar, and the imminent arrival of the Ultra 64. The lack of Nintendo's 64-bit entry left something of a vacuum in the industry that was filled, at least to some extent, by the new Sony unit. Nintendo's challenge now is to regain their momentum, and try for a powerful showing in 1996's sales rush.

The Ultra 64 will have a retail price of ¥25,000 ($250), with initial software offerings, including the next "Mario" game, *Super Mario 64*, going for ¥9,800 ($98) per title. Hoping not to repeat the mistake made with the Virtual Boy, the Ultra 64 will feature titles already popular on the SNES.

Sales of the Virtual Boy, the company's 32-bit 3D game machine, have fallen far short of projections, with only 200,000 machines moving in the first three months after its introduction. Three million units were expected to have been shipped by this March, but current sales forecasts show that the company will see only one-third of that amount, despite strong marketing efforts and a street price of around ¥10,000 ($100), half of other 32-bit games. Analysts have attributed the failure of the Virtual Boy due to both its unwieldy goggle design and lack of software. ❍

I'max To Open Game Schools In Tokyo, Shanghai

Japanese game manufacturer I'max has detailed plans for two new schools, one specializing in arcade management and the other focusing on game design, to be opened in Japan and China. The two institutions, which are to be opened simultaneously next spring, will be located in Tokyo and Shanghai.

The Tokyo school, called I'max Academy, will concentrate on a double curriculum of game management and marketing, and game planning and production. The game management program will take students through a one-year course covering various aspects of marketing in the amusement industry. The game planning and production program is a two-year course designed to expose students to the latest game programming techniques, ranging from story board to beta-testing. Students will also be expected to begin their own game designs six months into the program.

Shanghai Kotsu University, meanwhile, will act as the location for I'max's software development program. Designed as a series of adult education classes, the two-year program will focus specifically on game planning, design and programming. Starting with basic materials such as DOS/V, students will gradually move up to study more contemporary software designing methods, including computer graphics and debugging tools. Advanced students will also have the opportunity to work on changing Japanese games for the Chinese market. Shanghai Kotsu University has a total enrollment of 11,098 registered students, along with 2,000 visiting scholars attending on various research programs. ●

Giga Networks Fires Up Telephony Karaoke

Giga Networks Inc., a producer and seller of telephony-based karaoke systems has announced that it has begun experimentation with a broadcast catalogue-shopping service from the end of last December through their network of commercial telephony karaoke systems. The telephony karaoke market has recently seen a rise in competition as more companies traditionally outside the industry continue to enter the market. As a result, manufacturers of telephony systems are under pressure to add more functions to their products in order to set themselves apart from competitors.

Generally, most karaoke boxes that would accept telephony systems are crowded at night, while customer traffic remains low in the daytime. The new service has been created to attract more customers during the slow period of time.

The primary merits of this service are that operators can easily change merchandise lineups and prices through the network because information from the host computer can be transmitted down to the user's terminals in a matter of seconds. Secondly, unlike other catalogue-shopping services offered on the Internet, customers can select products simply with a karaoke system remote control unit. Lastly, operators can receive accurate demographic data on customers not possible before. It would be the first time an attempt to survey customers has ever been made in the industry.

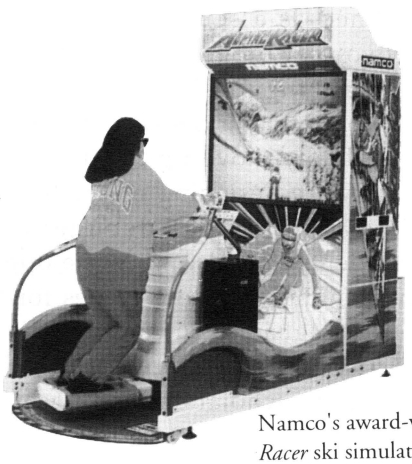
For starters, Giga plans to offer this service on about 500 terminals in roughly 50 karaoke establishments in and around Tokyo, and they expect it to go nationwide later this spring. Giga also is expected to tie up with another company concerning such matters as the selection of goods offered, commission of goods, and data management.

Goods to be offered will initially target women, and will include name-brand bags and cosmetics, all of which will be offered at a price 20 to 30% below that found in many other stores.

In the system's initial stages, customers can order goods either by telephone or by postcards and will pay by such methods as telegraphic transfer, but a secure credit card system is being developed and will be up and operating in the near future. ❍

Namco Ski Simulator Captures Show Awards

Namco's Alpine Racer walked away with this year's Best New Product award at the 1995 IAAPA expo in New Orleans this past November. It was the second year in a row that a Namco game had claimed the coveted title at the show, with the company's Ace Driver DX taking the honors in 1994. Alpine Racer also garnered the American AMOA's New Equipment Award at their convention this past September. ❍



Namco's award-winning *Alpine Racer* ski simulator

Konami Works Itself Back Into The Black

Beleaguered Konami reported this past November 25th that it had made a profit for the term ending in the middle of September, reversing last year's results and easing fears that the company is in serious financial trouble.

The company reported a profit of ¥1.48 billion ($14.8 million) for the period, a stark difference over last year's ¥2.53 billion ($25.3 million) loss.

Konami's new strength lies in its new series of token games and home software. Sales overall rose by 63% over last year, but home game software in particular was strong, with sales triple over what they were last year. Coin-op games have seen significant gains as well.

The company will report 55% higher overall revenues than last year if the pace of sales continues through the end of their fiscal year in March. ❍

First Annual Game Day Events Held Nationwide

Many of Japan's national holidays are based on cultural or climactic events. Vacations are declared for the Emperor's birthday, out of respect for the aged, for instance, and in recognition of the vernal and autumnal equinox. The nation even has a nationally-recognized Sports Day in October. This past November, however, marked the first year that a day has been devoted solely to games.

Although Game Day isn't an actual declared national holiday, festivities marking the day were held in conjunction with the another official holiday, Japanese Thanksgiving Day, on November 23rd. The day itself was sponsored by several Japanese industry associations.

Special events celebrating the first annual Day for games drew people into arcades and game centers around the nation. The Amusement Association of Shizuoka prefecture, midway between Nagoya and Tokyo, held a "Radio Festival," and subtitled the Day "Christmas One Month Early." Tokyo's event, a 9-hour nonstop game marathon, was held at Shibuya 109, one of the capital's largest game centers. Hiroshima, meanwhile, subtitled their event as *'95 Ganbare Sagyosho in Hiroshima*, and held it in the city's Sega All-Park location.

Overall reaction to Game Day was positive, and even trickled down to foreign residents of Japan. Michael Wicks, an American living in Osaka, playing games at Namco's AMZA 1000 location in the city's Namba shopping district, said, "Although I didn't directly participate in any of the events, I think the idea of Game Day will make a positive impression on people. I like playing games, and Game Day will certainly increase game awareness among native and foreign residents of Japan." ❍

Sega Eyes Lucrative Global Gaming Markets

Sega Enterprises has recently announced its intention to jump into the burgeoning casino market in the USA. Until recently, casino gambling was allowed only in the famous resorts of Las Vegas in the western part of the country and Atlantic City in the east. Recently, though, many states, looking for a way to makeup for chronic budget shortfalls, have begun to legalize gambling in one form or another. As a result, demand for gambling equipment has risen dramatically in the United States.

The Japanese company recently established a subsidiary in Las Vegas, Sega Gaming Technology, Inc., and received a license to produce and sell casino equipment within the state of Nevada. For the time being, the company's activities will be limited to the USA, but may move into the British and other growing gaming markets, such as those in Eastern Europe in the near future.

Up to now, Sega Enterprises, Inc. USA has been controlling casino sales to the Americas and Europe, but the increased demand for gaming equipment spurred the firm to create a separate, specialized branch. The new company, capitalized through the group's head office at $2 million, will start operations next spring, and concentrate on casinos in Las Vegas and Reno, the two largest gambling centers in the state of Nevada. Themes and designs have yet to be finalized by Sega, but corporate sources have indicated that the new firm will produce a number of mass-participation games, such as video-integrated horse racing and bingo, rather than try to produce traditional units such as slot machines.

In addition to the major American gambling centers of Nevada and New Jersey, many other states in the country have approved gaming measures recently, but many cities still have strict regulations on gambling. One of the most popular ways to circumvent tough local gaming laws is through riverboat gaming. In riverboat gaming, gamers board a ship, docked at on a river or oceanfront, then embark on a cruise, with gambling allowed only while the ship is in motion and, therefore, outside local jurisdiction. ❍

At the Giga Networks' booth.

Taito revealed the X2000 system.

TV programs, also showed their interest in the multimedia wave. Their display centered on the new MS750 System Commander. Combined with their MC 200 Multi-Controller system and a CD autochanger, it can generate a number of new sounds, including Virtual Chorus and Hyper Voice, and features a greater number of songs, including "controlled" songs. These systems can allow users to sing songs released that very day. It also can display general news, weather forecasts, and information about new songs. The product is expected to transmit advertising between songs, and will be able to be loaded with a "Telecommunication Shopping Catalogue" program in which users can buy brand-name merchandise through it in the future. [*See page 412. – Ed.*]

Amusement manufacturer Able Corporation also set up a booth.

Meanwhile, other products which attracted a lot of attention included Taito's X2000 INN. Telecom karaoke systems make use of special ISDN (Integrated Digital Signal Network) telephone lines in order to broadcast karaoke signals to terminals installed in the customers' business establishment. However, ISDN is not necessarily open for service in all areas in Japan yet, and it can't be connected to a mobile platform. The X2000 INN was developed with those areas and platforms such as sightseeing buses, which can't have ISDN, in mind. With the unit, new songs are transmitted through a special installation device. As a result, end users, in effect, can run the same songs as those offered by ISDN telecom karaoke.

Daiichi Kosho also drew in many visitors with their new DAM II. What makes DAM II system different from its predecessor is that some new functions such as Hamorun have been added. Hamorun has four different voice effects that help add a choral feel to a song. The end effect is that the unit can imitate a five-man group. Another is Doubling, which can adjust singers' subtle dissonance intervals, or correct those who are off key. A spokesman said that a total of 48,000 units combining DAM and DAM II, have been shipped as of this past November.

In conclusion, telecom-based karaoke systems, which so far have taken a lead over other package-based media, especially in terms of space-savings and quicker availability of new songs, finally seem ready to take a step forward. The telecom-karaoke market is now at the stage where it must seek out new businesses. There is a consensus that the new market, following the footsteps of the night and karaoke box market, will likely come to include hotels, inns, public facilities, and corporate resorts. Combining karaoke with other fields like the amusement, and restaurant industries will also be accelerated. Proving this, Able Corporation, an amusement manufacturer, and Häagen-Dazs, the famous ice-cream maker set up a booth. At the same time, businesses that make use of the networks available with telecom karaoke are expected to emerge in the near future. If so, then it's logical to assume that advertising will be placed between songs, giving birth to a whole new advertising medium, and, if each end user is networked, the way that businesses operate will change entirely. Following this, along with karaoke terminals becoming computerized and networked, merchandise distribution structures will become more streamlined. The advance in the technology of information superhighway will open up a new business which was unthinkable in the era of package-media karaoke. In a sense, the leader of the commercial telecom karaoke industry will also have the opportunity to be the king of a nascent new business. ■

Xing's booth featured their new Joysound.

At Daiichi Kosho's booth.

first telecom-based karaoke system. At the show, they displayed a new version of BeMAXS' that operates on video CD. This model combines an on-line system with the video CD autochanger player from Nikkodo. As a result, a sufficient number of "controlled" songs can be supplied with a greater number of background visuals. Taking the same tack, Xing released their new Joysound Major, which is geared more toward snacks and clubs, rather than just at karaoke boxes. It includes a lot of popular older songs loaded with background visuals featuring famous classic movie stars.

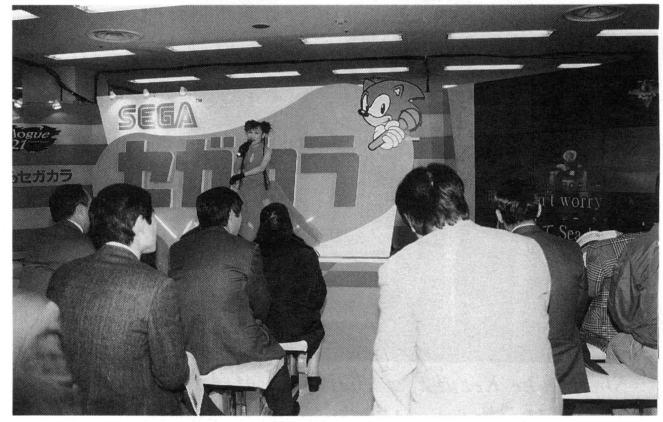
Manufacturers also have had to take a hard look at cost-cutting to survive since Japan's economy is still in the doldrums, and bargain shopping has become more popular than ever before. CTA displayed their NET-7000 system, which with other LD and CD changers made by other manufacturers. The upshot of the system is that operators can integrate their old package-based hardware with the new system. As a result, the operator can provide more songs and clearer visuals.

All telecom karaoke manufacturers seem ready to sprint ahead with multimedia. Two companies, in particular, Sega Group and Giga Networks, showed their interest in the new medium by showing their latest multimedia developments.

Sega Group (consisting of Sega Enterprises, SMN Co., Ltd., Taikan Co., Ltd., Clarion, and SG Media) entered the telecom market in December 1994 with their Prologue 21. Prologue 21 features functions that no other can offer – the ability to play software designed for the company's 32-bit video-game machine, the Sega Saturn. At the show, their main exhibit was the Super Prologue 21 which was built on the foundations of its predecessor. The most outstanding new feature by the Super Prologue 21 is the Duet function. With this function, a woman's voice, for example, can be changed into that of man with a button, which allows the woman to sing duet songs all by herself. The opposite also applies. A TV star gave a live demonstration of this function during the show, and indeed, audiences were surprised at this new capability. In addition, the Super Prologue 21 comes with a CD loaded with four special games, and a fortune-telling function which tells a player's future by their singing. On top of all that, by using NEC's PC-VAN main database, this system allows users to get a wide variety of information, including weather forecasts, fortune-telling, and sports.

Giga Network, producer of MY Stage CCTV System, which can simultaneously display karaoke visuals and

BeMAX's new line-up.



At Sega's booth. A TV star made a karaoke performance demonstrating Super Prologue 21's new functions.

At the booth of All-Japan Karaoke Industrialist Association.

karaoke dealer organization. It aims to improve the status of karaoke dealers, and develop strategies for systematic growth of the industry. The association consists of karaoke machine sellers, as well as agencies for karaoke rentals and leasing. It also holds periodic workshops and exhibits, while promoting communication between members. The Festa was also a part of their activity.

The show itself was characterized by the fact that all telephony-based karaoke manufacturers in Japan set up a booth and displayed their latest technical marvels.

Telephony-based karaoke was first introduced by Taito and Xing, Inc. in 1992. The format began to spread widely around the latter half of 1993 when companies traditionally outside the industry such as Giga Networks and Sega started developing applications for this new karaoke system. The market now plays host to 10 companies. They include: Be-MAX'S Group; Victor Leisure System; Daiichi Kosho Co; Taito; Giga Networks Inc.; Sega Group; Xing Inc.; Osaka Yusen (Cable) Broadcasting Company; CTA; and Wakita.

Shonosuke Kezuka, a chairman of All-Japan Karaoke Industrialist Association, made a speech at the opening ceremony. He insisted on the necessity for the karaoke industry to broaden their markets.

At the show, many of these manufacturers showed upgraded versions of products already on the market. Almost of all new versions are available at a lower price and provide a wider variety of software titles by overcoming the "controlled" song problem, and come with added-value multimedia functions.

In Japan, operators can install karaoke equipment in their establishment and use the medium for commercial purposes only if they obtain prior permission from and pay royalties to the Japan Society for the Rights of Authors, Composers, and Publishers (JASRAC), the association that holds the copyrights for the reproduction of music. However, there are hundreds of other Japanese songs whose copyright is not held by JASRAC; these songs are referred to as "controlled" songs. Generally speaking, controlled songs are songs that were produced before 1961, and their copyright is held by the original record companies. It is these companies that grant permission for their use, such as in karaoke recordings. In 1961, the musical copyright law was revised; songs produced after that year, with the permission of JASRAC, have been used freely in the karaoke format. Songs produced before, as mentioned above, have remained in the hands of the original record companies.

Controlled songs are reckoned to number in the tens of thousands, and the majority of them are no longer sung today because they were released so long ago. Among them, however, about 300 are still sung frequently by middle-aged and older customers, and are considered to be indispensable repertoire standards. Up to now, when karaoke manufacturers wanted to create a new set of software titles that include controlled songs, they had to ask the record companies for permission. These companies usually would grant it on the condition that the karaoke manufacturer entrusts the record company with the production of the software, which then led to package-based karaoke systems seen on CDs and LDs. However, telephony-based karaoke doesn't rely on discs, so record companies with controlled song copyrights have refused to grant permission for those songs to be included in the repertoire of these new systems. As a result of all this, telephony karaoke manufacturers have had to release systems without a sufficient number of standard software titles. This is also part of the reason why telephony is not as popular in the night market as in karaoke boxes. [*Generally speaking, majority of clientele in snacks and bars are middle-aged and older people who tend to sing old songs -Ed.*] If telephony karaoke markets want to sing the same victory tune, overcoming this problem is essential. Recently more manufacturers seem well on the way to solving this problem; Pioneer teamed up with three karaoke-software companies – Nikkodo Co., Toei Video Co. and JHC Corp – to develop BeMAXS', its

The '95 Karaoke Festa

November 21st – 22nd

Tokyo Japan

Ikebukuro Sunshine City

Thousands of karaoke business professionals convened for two days November 21st and 22nd in Tokyo for the 1995 Karaoke Festa, held in Exhibition Halls A and B at the Ikebukuro Sunshine City complex. Organized by All-Japan Karaoke Industrialist Association (AKIA), and sponsored by several organizations including the Ministry of Posts and Telecommunications, the Ministry of International Trade and Industry, Japan Travel Bureau, and Coin Journal Co., Ltd., it was the first such karaoke exhibition ever to be held by karaoke dealers. The Festa drew 49 companies, each of them displaying a wide range of merchandise, including their latest karaoke equipment, innumerable audio and stage lighting equipment, multimedia-related units, amusement and refreshment products. The Festa was successful in that it reached its expected attendance figure of 20,000 by the time the show ended.

It has been more than 20 years since the inception of karaoke as an entertainment medium. Along the way, there have been numerous twists and turns, with the format changing from 8-track tapes to CDs, LDs, CDs + G (graphics), and finally to hi-tech telephony-based karaoke. Karaoke has become widespread not only in the night market like snacks and bars, but also in the "day" market represented mostly by karaoke boxes. As a result, karaoke has now grown into a ¥1 trillion ($10 billion) a year industry. However, after the burst of the bubble economy in the late 80's, karaoke's growth became very sluggish, a condition that still persists today. To try to turn things around, the industry has tried to seek out, and develop new markets.

It was against this backdrop that, in October 1994, the AKIA was set up as the industry's first nationwide

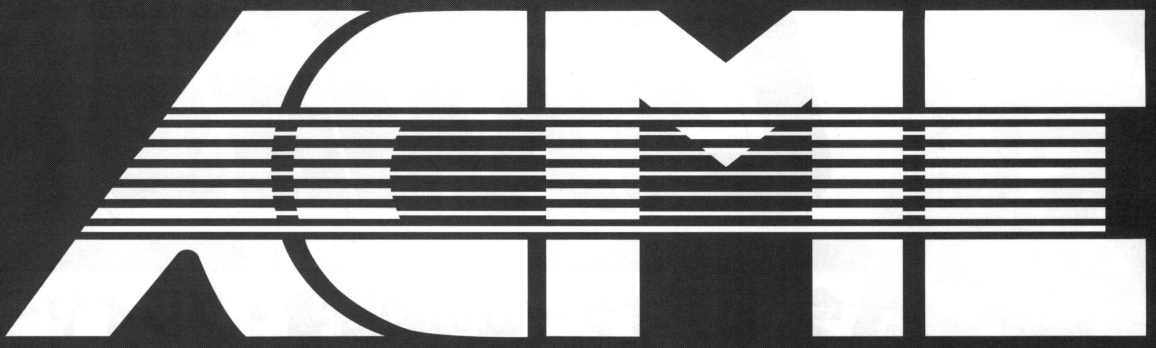
The Coin Op Journal

For the past 20 years, Coin Journal Co., Ltd. has published the *Coin-Op Journal*, a comprehensive magazine dedicated to the coin-operated amusement industry in Japan. Every month, more than 10,000 readers depend on the *Coin-Op Journal* for practical, hard, up-to-date information about the industry.

How can you get a piece of this action? It's easier than ever before. We have a series of new international introductory offers that make advertising in *Coin-Op Journal* one of the best investments your company can ever make.

And all you have to do is call.

Phone: +81-6-354-9891
Fax: +81-6-354-9898
Internet E-mail:
HBF03544@niftyserve.or.jp



AMERICAN COIN MACHINE EXPOSITION

O R L A N D O

ORANGE COUNTY CONVENTION/CIVIC CENTER
THURSDAY MARCH 7 - SATURDAY MARCH 9,1996

Celebrate 10 years of ACME at the Operator's Cocktail Party!

Win equipment worth thousands of dollars at the operator's only Treasure Hunt

See hundreds of new coin-op products in over 1,000 booths

Get "free education" a the ACME Idea Centers!

Sharpen your technical skills at TechFest '96 - free of charge to registered attendees

Expand your business know-how at DISNEY UNIVERSITY PROFESSIONAL DEVELOPMENT PROGRAMS

Visit state-of-the-art FEC's in Orlando at the Redemption Field Trip. Space will be limited!

AAMA *Sponsored by:*
American Amusement Machine Association

Return coupon to: Show Management
William T. Glasgow, Inc.
16066 South Park Avenue
South Holland, IL 60473-1500 USA
Phone: 708-333-9292
Fax: 708-333-4086

PLEASE SEND MORE INFORMATION ON ACME

❒ EXHIBITOR ❒ REGISTRATION

NAME_____

COMPANY_____

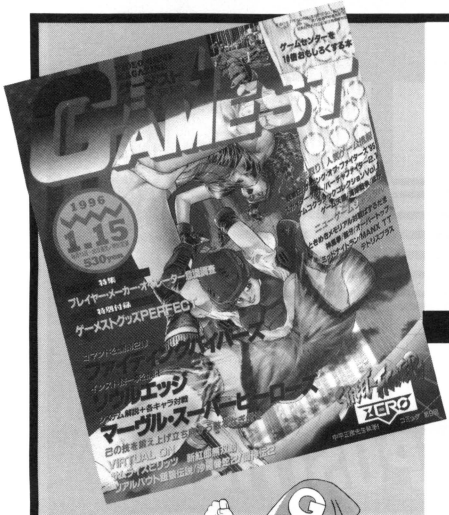
ADDRESS_____

CITY_____ STATE_____ ZIP_____

COUNTRY_____

PHONE_____ FAX_____

CJ



VIDEO GAME MAGAZINE

ゲームセンターを
10倍面白くする本

GAMEST

毎月15日、30日発売

**今、ビデオゲームの愛好者・プレイヤーに
最も多く読まれている専門誌、ゲーメスト!**

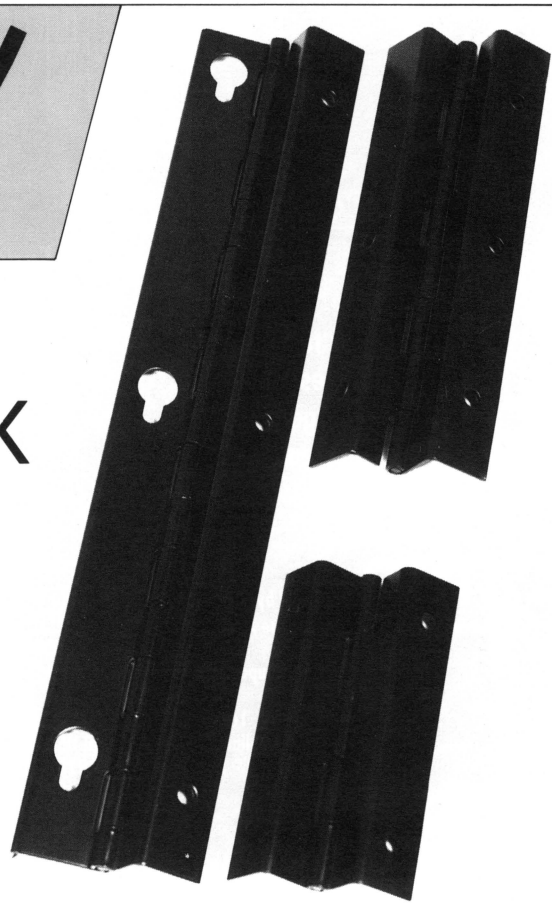
各メーカーから直接取材した最新ゲーム情報、
プレイヤーの盛り上がりが一目瞭然の「めざせハイスコア!!」
などゲームファンなら誰もが知りたい情報が満載!

- 年間購読料（月2回）＝15,500円（発送手数料込み）
- ご購読申込みはおハガキで…
  お申込次第ご送金用郵便振替用紙をお送りします。
  ご希望の号より毎月発売毎にご送品。

お問い合わせは ↓

新声社「ゲーメスト」営業部 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
TEL：03-3293-9321 FAX：03-3293-9329

ゲーム機に強い!!
蝶番専門店。



“ピッタリサイズの特注蝶番”

◉コスト見直し、見積りだけでもOK

◉特注品でも、1個より試作

●取扱商品
各種蝶番・キャスター・アジャスター・パチン錠

nitto 日東金属㈱

〒158 東京都世田谷区奥沢7−11−5
TEL 03-3704-0161㈹ FAX 03-3704-0170

ニュースアンテナ 情報File ファイル

海洋娯楽施設 軸に

ベイエリア法で「堺北」の計画策定

大阪府

大阪府は大阪湾臨海地域（ベイエリア）開発整備法に基づく堺北エリア（堺市）の整備計画を策定した。今月半ばから関係七省庁との協議に入り、年度内に国の承認を得たいとしている。府の産廃物埋め立て地（七―三区）と新日本製鉄、大阪ガスなどの工場跡地610ヘクタールを対象に、21世紀をにらんだ複合都市を建設、拠点施設として海洋性アミューズメント施設や健康・医療関連の総合施設の立地を織り込んでいる。

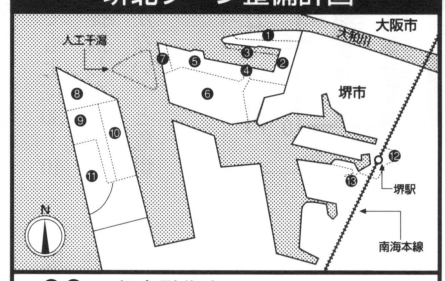
臨海部の遊休地を東京一極集中の受け皿として活用する大阪湾ベイエリア法制定から2年を経て、大阪市は整備計画の承認をうけ、兵庫県と神戸市も国との協議に入っている。大阪府は堺北エリアについて関係企業との調整や集客施設の誘致を巡って具体案がまとまらないまま、申請が遅れていた。今回、整備計画が固まったため、りんくうタウン、泉大津、和泉岸和田丘陵部と合わせ4地区を申請する。堺北エリア以外の3地区は進行中の事業をベイ法にのせる。

堺北エリアの整備計画は新日鉄、大ガスの遊休地277ヘクタールを「交流・生活・文化」の中核地区として開発する。住宅のほか、国際マーケットを中心とした商業ゾーン、健康・医療業務や研究施設、スポーツスタジアム、ホテルを含むマリーナを整備。最大の集客施設として大規模アミューズメント施設を計画、新日鉄が誘致交渉を進める。健康・医療関係についても同社が医療法人などに働き掛けている。

堺駅の周辺50ヘクタールは国際文化商業ゾーンとし、まず2000年開催の第二回世界民族芸能祭に向けて野外大劇場を建設するほか、民族芸能に関連した文化・商業施設の立地を目指す。七―三区は船舶の大型化に対応する港湾のほか、環境関連事業の用地に利用する。完成目標は2010年。

95・12・6・日本経済新聞

堺北ゾーン整備計画



❶❻ 都市型住宅
❷ 国際マーケットプレイス
❸ マリーナ・宿泊施設
❹ 健康・医療関係研究施設
❺ 海洋性アミューズメント施設
❼ スポーツスタジアム
❽ 公園
❾ レクリエーションゾーン
❿ 港湾・物流
⓫ リサイクル施設など環境産業
⓬ 民族芸能施設・商業
⓭ スポーツ・レクリエーション

歪むソフト戦略

「64」もカセット "得意技"に死角

任天堂㈱

任天堂が27日発表した9月中間決算は前年同期比で18%の減収、営業利益は同42%減少した。円安で為替差益が膨らみ経常増益は確保したが、ライバル各社の32ビットゲーム機が健闘する中で、本業不振が改めて浮き彫りになった。一世を風靡（び）した16ビットゲーム機「スーパーファミコン」から

32ビット機を飛び越して、来年4月に日米同時に64ビット機を投入。失地回復に全力を挙げる構えだが、任天堂が越えなければならないハードルはかつてなく高い。任天堂神話が崩れ、ソフト会社を含めた業界に激震が走るのか——。

20%の完成度

「予定していた有力ソフトの発売が遅れたために、ハードも落ち込んだ。他社の32ビット機の影響を受けているとは思えない」。今西紘史取締役広報室長は中間決算発表の席上、こう弁明するのが精一杯だった。

中間期のソフト販売本数は「スーパーマリオ　ヨッシーアイランド」が192万本のヒットとなった以外は軒並み苦戦し、前年同期に比べ21%減少した。年末商戦に大型ソフトを相次ぎ投入するが、通期でも営業減益は避けられない。店頭では「任天堂は32ビット機にソフト、ハードとも完全に押されている」との声が支配的だ。

「スーパーファミコン」から「NINTENDO64」へ——業界では今、任天堂が16ビット機から64ビット機へうまく転換できるかどうかが注目の的だ。

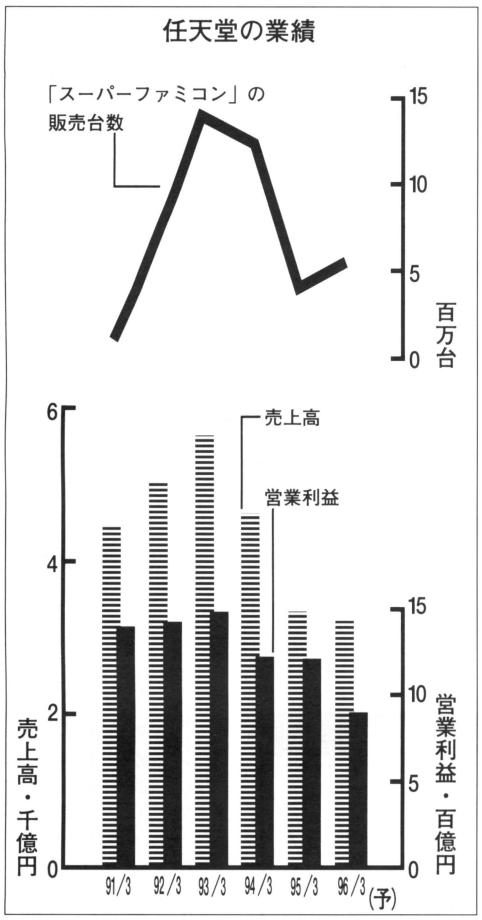
決算に先立ち、任天堂は24日からの3日間、千葉市の幕張メッセで開いたソフト展示会で64ビット機を初公開した。会場に並べられた100台の試作機の前には長蛇の列ができ、関心の高さを窺わせた。

公開した発売予定ソフトを前に、山内溥社長は「出来を見れば、納得してもらえるはず」と胸を張った。しかし、行き先を不安視する声は少なくない。会場では「スーパーマリオ64（仮称）」を体験させたほか、十数本の発売予定ソフトをビデオで流した。これらのソフトは20%程度の完成度と言う。「こういったソフトを見せざるを得ないところに、任天堂の焦りを感じる」（大手アナリスト）との声すら聞こえる。

より大作主義

「ゲーム業界に群雄割拠はあり得ない。面白いソフトをユーザーに提供できる一社だけが勝ち残る」。山内社長は今でもそう言い切る。消費者のソフトに対する目が肥えているのに対応して、任天堂は64ビット機ではより大作主義を強め、メーカー数を絞り込む方針だ。

しかし、それは64ビット機に対応できるソフトの開発力があるメーカーは限られる、という事情もある。必然的にソフトメーカーを選別せざるを得ず、ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）が32ビット機で400社以上と提携しているのに対し、任天堂の64ビット機は内外20社足らずにとどまっている。64ビット機向けを開発するあるソフトメーカーの幹部は、「少なくとも国内だけでも上位30～40社のソフトメーカーと提携しないと、ハード販売は回っていかない」と危惧する。



価格競争で劣勢

任天堂は64ビット機で、インターネットを使ったソフトの書き換えができるサービスに乗り出す準備を進めている。利用者が急増しているインターネットを使って、ソフトの付加価値を高めようという戦略だが、裏返せば、任天堂自身のソフトに対する強い危機感の表われでもある。

流通政策にも、きしみが目立つ。中古市場の拡大が、新作ソフトを圧迫しているのだ。「既存のスーパーファミコンソフトは発売日から2、3割の値引き販売が常態化している」と話す大阪・日本橋の小売店は、「もはや出血が止まらない」と危機感を募らせる。

任天堂がスーパーファミコンソフトに採用しているROM（読み出し専用メモリー）カセットは在庫管理が難しいうえ、原価が高い。32ビット機が躍進したのはCD—ROM（コンパクトディスクを利用した読み出し専用メモリー）を採用して、価格をスーパーファミコンソフトのほぼ半値に抑えたからだ。

にもかかわらず、任天堂は64ビット機でもROMカセットを採用する。山内社長は「差したらすぐに遊べるプラグ&プレイを実現した」と、CD—ROMより読み出しのスピードを速めた

利点を強調する。だが、低価格で大容量のCD―ROMが広がる中で、「もはやROMカセットの優位性はない」（ソフトメーカー幹部）と見る向きは多い。

スーパーファミコンソフト16ビット機向けはソフト各社が任天堂にソフトパッケージの生産を委託し、出来上がったソフトを各社が任天堂から買い取って販売する。カセットにこだわるのは「高収益を支える独自の委託生産システムが崩れるのを恐れているから」（アナリスト）という指摘もある。展示会の講演で、山内社長は流通業者に向けて「もっとソフトに対する目を持つべきだ」と喝破し、適正な在庫管理運営に務めるよう求めた。

ゲーム市場で任天堂がこれまで圧倒的なシェアを握れたのは、その強力なソフトにある。任天堂の経営は、これまで以上にソフト重視の姿勢を前面に打ち出している。しかし、成功体験により かかって柔軟さを失えば、大きなしっぺ返しを食らう危険をはらんでいる。

96年3月期中間決算では、家庭用テレビゲーム機が16ビットから32ビット機に移行する波に、うまく乗ったソフト会社と乗り遅れたソフト会社との業績の格差が鮮明になった。

95・11・28・日経産業新聞

高い利益率　収益に貢献

明暗分けた 32ビット機対応

ゲームソフト各社

ナムコは、波乗りに成功した代表例だ。SCEの32ビットゲーム機「プレイステーション」向けに「リッジレーサー」、「エースコンバット」などにヒット作を飛ばし、今中間期の経営利益は前年同期の5・5倍の49億9500万円となった。

半面、苦汁をなめたのはカプコン。「32ビット機向けソフトの開発が遅れた」（大島平治取締役）ことで、売上げ高は同46・1％減、経営利益も同91・7％減と厳しい結果に終わった。32ビット機用として2タイトル投入したものの、主力ソフトと位置付ける「バンパイアハンター」、「ストリートファイターゼロ」などの発売が軒並み下期にずれ込んだ。

市場規模で考えれば、1500万台の普及台数をもつ任天堂の16ビット機「スーパーファミコン」は依然無視できない存在だ。ナムコやコナミもスーファミ向けのソフト開発は継続している。SCEのプレイステーションとセガ・エンタープライゼスのセガサターンは両機合わせても300万台にとどまる。

ソフト会社が32ビット機向けソフトへのシフトを急ぐのは、利益率の高さだ。CD―ROMを使う32ビット機ソフトの価格は6000円前後。ソフト会社の取り分は2500円以上と粗利益率は40％を超える。

対して、ROMカセットを使うスーファミ用ソフトは取り分が少ない上、製品化に時間がかかるため、常に在庫リスクを負う不安を抱えている。「32ビット機向けのほうが、開発部隊は精神的な負担が軽い」というのがソフト会社の本音だ。

ゲーム機市場は83年8ビット91年16ビット、94年32ビットと展開してきたが、96年春には任天堂の64ビットも登場の予定で、高機能化の速度が急速に速まっている。しかもソフト会社にとって、ゲーム専用機のほかに注目するハードの母体としてパソコンが急浮上してきた。

専用機をもつセガもパソコンソフトの開発を本格化しているほか、ナムコ、コナミ、カプコン、エニックスもパソコンソフト市場へ参入した。16ビット機では9割以上のシェアを占めた任天堂も、来年以降の市場では「5割に届くかどうか」（アナリスト）との声が強い。ゲーム市場は大きく構造転換している。

「カセットソフトのメリットは、マスクROMだけでなく、あらゆる半導体を内蔵できるため、ゲームの新しい提案ができる」。山内社長の従来から

ゲームソフト各社の95年9月中間期決算

（単位百万円、カッコ内は前年同期比伸び率、▲はマイナス）

社名	売上げ高	経常利益
ナムコ	41442（14.7）	4995（452.5）
コナミ	17172（63.4）	1489（　ー）
カプコン	13191（▲46.1）	116（▲91.7）
スクウェア	8498（▲41.2）	1696（▲57.7）
エニックス	6614（52.9）	1079（220.2）

（注）コナミの94年9月期の経常損益は2529百万円の赤字

の持論だが、今回は抽象的な発言にとどまったのが印象的だ。

任天堂は「少数精鋭」を揚げるが、それは64ビット機を自力で立ち上げることを意味する。「新しいタネと仕掛け」を提案することが困難になっているソフト会社のどれだけが、64ビット機向け開発のリスクを取れるのか。山内社長は「ウチが64ビットを出さなければゲーム市場は崩壊する」と言い切ったが、多くのソフト会社が多くのハードに移植が容易なCD—ROMという現実路線を選んでいくようだと、任天堂のリーダーシップは足元から揺らぐ。

95・11・28・日経産業新聞

ゲーム専用機 パソコンとの共存に自信

価格・機能で勝る

種類を絞ってソフトの質維持

㈱セガ・エンタープライゼス

入交セガ副社長に聞く

「ウィンドウズ95」の登場を機に、パソコンの家庭への普及率が急速に高まっている。パソコンが家庭に浸透すれば、ゲーム専用機など、家庭内にある端末の機能はパソコンに取り込まれる可能性がある。ゲーム業界はパソコンの拡大をどう見ているのか。セガ・エンタープライゼスの入交昭一郎副社長に聞いた。

——パソコンが急速に普及している。このペースをどう見るか。

「このまま、どんどん伸びていくだろう。ひと昔前、米国人は車の話となると目を輝かせたものだが、今の話題はもっぱらパソコン。11月のコムデックスは、かつてのモーターショーのような熱気があった。日本のパソコン市場はコンパックのような新興勢力の参入で価格競争が激化、百花繚乱（りょうらん）の様相だ。米国の5年遅れぐらいで、ますます普及に勢いが出るだろう」

絶対的な価格格差

——パソコンはワープロや通信など専用機の機能を取り込み、柔軟に形を変えている。ゲーム機も吸収するとの見方がある。

「すでにその動きは始まっている。米国では昨年からパソコンゲームが拡大し、専用機市場が縮小した。トイザラスでもパソコンゲームソフトがドンと場所をとっている。さらにAV（音響・映像）機器や電話機能も取り込みそうだ。インテルやマイクロソフトの意図もあるが、消費者のニーズも貪欲（どんよく）に拡大している」

——ゲーム専用機の将来性に懸念も出ている。

「パソコンの価格性能比は飛躍的に向上したが、売れ筋の価格帯はずっと2000ドル前後だ。この価格帯では一人1台のペースでは普及しない。この点、ゲーム機の価格は300ドル以内だ。この絶対的な価格差がある限り、パソコンがゲーム機を完全に駆逐することはない」

——しかし、パソコンほど価格破壊が急速に進んでいる製品はない。価格だけで将来も競争できるのか。

「価格以外の面でもゲーム機の競争力はある。専用機は必ず機能面でパソコンのような汎用機に常に一歩先行する。今で言えば、例えばゲーム機の3次元画像処理技術はパソコンよりはるかに進んでいる。機能面で先行している限りゲーム機のユーザーは残る。

通信モデム来春投入

——パソコン業界では500ドルクラスのネットワーク端末を商品化する構想も出ている。セガのサターンでインターネットに接続できるようにする計画は、パソコン業界への対抗策か。

「来春、サターンに接続する通信モデムを発売する。本体、モデム合わせて500ドル端末構想とは偶然の一致だ。セガの計画の直後にパソコン業界から500ドル端末構想が出て、面白いと思った。あの500ドル端末について言えば、パソコンの機能を一部しか持たない。それでも消費者が満足するのか、大変関心がある。来年のクリスマス商戦に向けて様々な端末が登場する。どんな製品が評価されるのか楽しみだ」

——サターンがネットワーク端末としても普及するという自信はあるか。

「パソコン購入の動機を調査すると、ゲームをしたいという答えが圧倒的だ。最近はそれにインターネットが加わった。サターンをインター

ネットに接続すれば、市場は前向きに反応してくれると期待している」

――このままパソコンが伸びていくと、ゲーム機の販売はどのくらい影響を受けるか。

「ゲーム市場は16ビット時代から32ビット時代への移行期にあり、読みにくい。何千万台も売れた16ビット時代に比べると出荷台数は減るだろうが、単価も上昇して金額ベースではそれほど変化がないのではないか」

――ゲーム機向けにソフトを開発する場合、特許使用料などの名目でソフト会社が金を払う。ソフト会社はいずれパソコンに流れるのでは。

「確かにパソコンは特許使用料などを払う必要はないが、一気に流れが変わるほど単純でもない。パソコンソフトは2万種類ぐらい出ていて、そのうちのかなりはゲームだ。種類が多すぎて、消費者は何を買っていいのか分からない。専用機向けは200―300種類。サードパーティーに許諾を与える為、ある程度、ソフトの質を維持できる。その分効率的に販売でき、ソフト業者にとってもメリットは大きい」

――時代の流れはオープン化にあるのに、ゲームは規格乱立のクローズなマーケットだ。

「オープンな（パソコンの）方がいいのか、クローズな専用機がいいのか、の議論は今後も続くだろう。ロイヤルティーを取る現在のシステムを維持できるかどうかは結局、ハードの普及にかかる。市場が決めるとしか言いようがない」

業務用ゲームに強み

――クローズな市場に固執したIBMは凋落（ちょうらく）した。セガ自身のパソコン事業への関心は。

「ハードとしてのパソコン事業をやる体力はない。うちはゲームを軸としたエンターテインメント分野に特化している。年初にインタラクティブ・コンテンツプロバイダーで世界一になるという方針を決めた。だが、パソコンと一線を画すのではない。ゲーム機用に開発したソフトを、インテルと協力してパソコン向けにも変換して売り出している」

「もう一つ付け加えるとセガの強みは業務用ゲームを持つことだ。業務用で世界最高のゲームソフトを作り、専用機やパソコン向けに供給する。ソフトハウスとして一番強いのはセガだ」

95・12・12・日経産業新聞

謹告

平素は格別のお引き立てを賜り、厚く御礼申し上げます。

株式会社エム・ジー・エムは、静岡県清水市：有限会社伊東木型工芸（いとうきがたこうげい）製造のルーレットウィル（直径60㎝以上のモノ）に関する販売権を有しております。同時に、イギリス〈ロンドン〉のテクニカル・カジノ・サプライズ社、トップテーブル社、ロンドン・カジノ・サプライズ社、又、アメリカ〈ラスベガス〉のパッドジョーンズ社etcで製造している全ての商品の優先販売権も有しております。

(有)伊東木型工芸製造のウィルは、過去に『ジャガー』『ニュージャガー』との名称で呼ばれておりましたが、今後においては『**M・G・M ザ・プレジデント・スーパープロ**』と改名させて頂き、『ジャガー』『ニュージャガー』の名称は、伊東木型(有)製造のウィルとは無関係である事を御留意頂きます様、お願い申し上げます。

又、これらの商品の無断販売及び広告宣伝（展示やカタログ・パンフレット掲載）等の無断使用は、堅く厳禁すると共に、今後、広告宣伝等を含むセールス活動については株式会社エム・ジー・エムの許諾を必ず得て頂く事を御通知申し上げます。

1995年12月

株式会社 エム・ジー・エム

代表取締役 松井 隆

FiRST

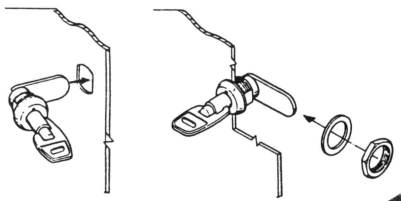
"絶対イイ!"という評判は本物です。

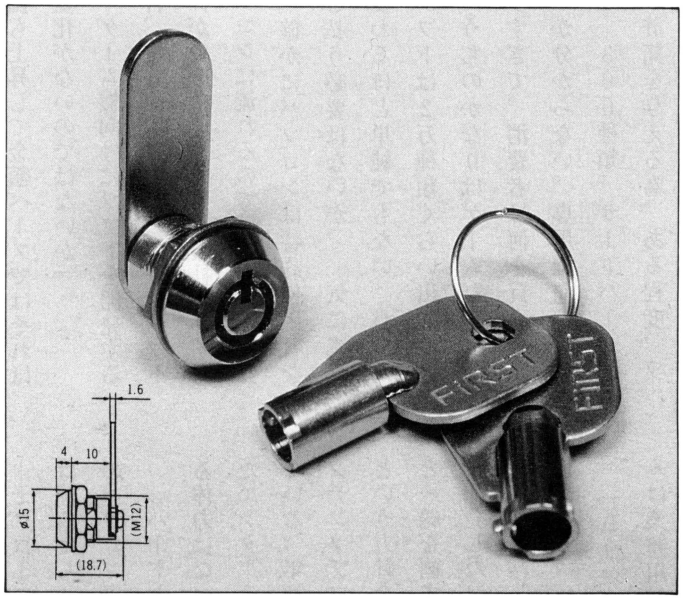
F400

ミニ八万ロック(超小型化)
好評発売中!!

- 超小型錠前です。
  機能は従来品と変りません。
- 止メ金具(兼用レバー)をセットしたままで取付けが出来ますので煩しい手間が省けます。
- 兼用レバー付ですので、縦向、横向が任意に組換えが出来る。
- 2ヶ所抜きも出来ます。(F400-2)
- 主要パーツは全て黄銅製。(クローム)

〈取付け方法〉





〒41-18241

好評発売中

FK-2

スイッチ&ロック

特に防犯面、重視!

- 鍵違数は13万種類
- 業界初の2(ツー)・ウォード
- 業界初の八枚上下ディスクタンブラー採用
- 登録番号が指定できます
  (この登録番号は標準同一番号とキーウォードが違いますので、より安心です)
- スイッチはデテントアクション機構です

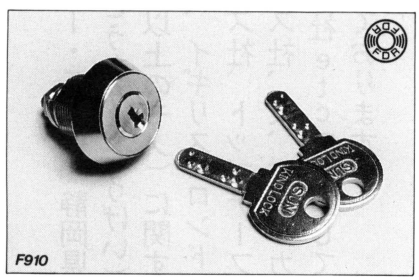
抜群の安全性!

一つの鍵が何種類にも使える可変機構の取付けも承ります。

盗難対策は万全ですか?!

カインドロック

- 破壊防止付(FDR方式)リング。
- キーは操作しやすいリバーシブルタイプ。
- タブル垂直ピン構造。
- 同一番号はすべて登録ナンバーキーの複製は出来ません。
- 自販機規格ですので、取付けは従来品と同じです。

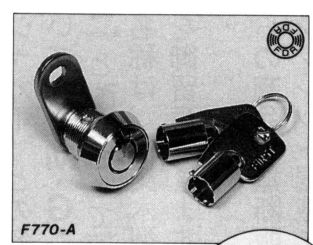


F910

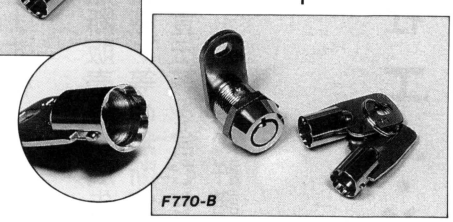
●八万ロックと互換性を持たせた外径取付寸法

Xロック エックス

- 破壊防止付(FDR方式)リング。
- イタズラされない大口径内溝タイプ。
- 同一番号はすべて登録ナンバーキーの複製は出来ません。
- 自販機規格ですので取付けは従来品と同じです。



F770-A



F770-B

営業品目 [ATロック・カインドロック・Xロック・八万ロック・スイッチロック、各種シリンダー錠製造販売及び加工品、特注品・他]

鍵のことならなんなりと御相談下さい。
くわしくはカタログをご請求下さい。

FiRST

株式会社 ファースト・ロック

本社営業部 〒304 茨城県下妻市大字江上山1645-10 TEL 0296(43)7591(代) FAX 0296(43)7598
東京営業所 〒182 東京都調布市染地3-1-61 TEL 0424(87)5221(代) FAX 0424(87)0776

12月5日(於：東京・品川プリンスホテル)

「中西昭雄氏を囲む忘年会」を開催

業界人有志100名超が参集

㈱ミッドウエスト
中西 昭雄 社長

㈱日本システム・村上社長より花束の贈呈

発起人代表のサミー工業㈱・鈴木 實本部長、㈱セガ・エンタープライゼス・小形武徳専務、テクモ㈱・長田康照専務(写真左より)

42年間に亘る㈱タイトー生活にピリオドを打ち、先頃㈱ミッドウエストを設立して新たなスタートを切った中西昭雄氏。

昭和59年にタイトー社長就任以後、相談役、顧問となり、タイトーの発展に寄与する傍ら、AOU会長、TAMOA会長といった業界団体の要職も歴任し、業界の発展にも多大な功績を残した。

去る12月5日には、中西氏に教えを受け、師と仰ぐ業界人有志が中西夫妻を招いて「中西昭雄氏を囲む忘年会」を開催。会場となった東京・品川プリンスホテルには100名を超える業界関係者が参集した。

パーティーは㈱日本システム・村上栄司社長らによる花束贈呈、発起人代表のサミー工業㈱営業本部長・鈴木實氏による記念品贈呈と続き、中西氏が同会開催に対して感謝の意を述べた後、㈱エイコム・井上昭男社長が乾杯の音頭を取り、スタートとなった。忘年会ということもあり、会は終始和やかな雰囲気の中で進行し、出席者は中西氏を囲み、思い出話に花を咲かせた。

中締めは、発起人の一人であるテクモ㈱・長田庸照専務が行ない、2時間に亘る忘年会は盛会のうちに幕を閉じた。

中西氏に肖像画贈呈

去る10月16日、150名の業界関係者が集まり盛会となった「中西昭雄氏慰労会」。その席上、業界有志からの記念品として、前AOU会長・梅原靖三氏から目録として贈られた肖像画が、この程完成した。

去る11月22日、中西昭雄氏の新会社である㈱ミッドウエストの事務所で、AOU・桐谷克己事務局長立ち会いのもと、有志を代表して㈱友栄・内田博社長より、完成した肖像画が中西氏に贈呈された。

㈱友栄の内田博社長(左)より肖像画が手渡された

東京(12月4日)、大阪(12月6日)

年末年始商戦に向けプライベートショー開催

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼスでは、年末年始の主力となる製品を揃えたプライベートショーを東京・本社（12月4日）、大阪・関西支店（12月6日）の2都市に於いて開催した。

今回、展示された新製品は、

▽マンクスTT（DX）

CGボード〝MODEL2〟を使用したバイクレースゲーム。8台までの通信機能搭載。50インチプロジェクションモニター採用。発売中、OP価格198万円。

▽電脳戦機バーチャロン

3DCGによるロボットバトルゲーム。1月末発売予定、価格未定。

▽ファンキーヘッドボクサーズ

立方体の顔を持つコミカルキャラのボクシングゲーム。ダメージにより顔が変形する。2月発売予定、価格未定。

▽タタコット

CG画像によるモグラ叩きゲーム。モニターに現われるモグラをハンマーで叩く。発売中、OP価格62万円。

▽ルーレットクラブ

新開発の円形横置モニターの採用と大型ウイル（通常の約4倍）を搭載したメダルゲーム。東京会場のみ展示。12月末発売予定、価格未定。

↑マンクスTT(DX)。エンジンの振動がハンドルやシートに伝わる新機構「SESS」を採用した。アクセルワークにより音響が変化する

↓対戦ゲームのレイアウトについても提案がなされた

▽ジャンケンマグネッチ

TVアニメ「セイントテール」をマグネットカードで表現したキッズマシン。㈱トーワジャパンが販売。発売中、OP価格26万8000円。

▽ポケットフレンド

「セイントテール」を起用したハンカチとティッシュのキッズプライズマシン。㈱トーワジャパンが販売。2月発売予定、OP価格36万8000円。

▽文倶楽部スロット

「セイントテール」キャラがプリントされた缶ペンケースと定規が払い出されるキッズプライズマシン。㈱トーワジャパンが販売。発売日、価格未定。

このほか、発売中の「ファイティングバイパーズ」「UFOプッシャーツイン」「トレジャーアイランド」「プリント倶楽部」「スーパープロローグ21」「魚八景」なども展示。中でも、会場を訪れたオペレーターや関係者に最も注目されていたのは「マンクスTT」だったようだ。会場では、2台の同機に挟まれるようにプロジェクターがセッティングされていたが、これについては今のところ発売の予定はない。

また、これらの発表と併せて、対戦ゲームの店内レイアウトに関する提案も行なっていた。これは、初心者や力不足のプレイヤーが対戦ゲームから足が遠ざかってしまいがちなことに着目し、店内を技術レベルに合わせて初心者（プラクティス）ゾーン、中級・対戦（ファイティング）ゾーン、上級者・乱入対戦（パフォーマンス）ゾーンと細分化し、あらゆるレベルのユーザーに対応させるというもの。レベルの近いユーザーを集めることで、本当の対戦ゲームの楽しさを提供することを主眼としている。

好評発売中

※セガ社製品対応
2Vロックシリーズ F940
株式会社 ファースト・ロック
〒340 茨城県下妻市大字江上山1645-10
TEL.0296-43-7591 FAX.0296-43-7598

日本と中国で同時に開校

ゲーム開発者養成スクール事業を本格展開

㈱アイマックス

㈱アイマックス（本社・東京、今成一雄社長）では、日本と中国に於いてゲーム開発者・技術者を養成するためのスクール事業に参入する。

日本国内では'96年4月に「アイマックスアカデミー」を開校。また同時に、中国・上海でも上海交通大学との合作事業として同大学成人教育学院内にソフトウェア開発者を育成するための講座も開設する。

アイマックスアカデミーは、2年制の「ゲーム企画制作本科」（定員130名）と1年制の「ゲームマネジメント&マーケティング科」（定員20名）で構成され、「企画制作本科」にはプランニング、プログラム、グラフィック、サウンドクリエイトの4コースが用意される。受講生は6カ月間の基礎学習を経た後、志望や適正に応じてコース選択を行なう。また、「マネジメント〜科」では、これまでのゲームスクールにはなかったゲーム業界の営業マンやトータルな開発責任を担うプロデューサーなどの育成を目指す。カリキュラムには「アミューズメント産業論」,「経営シミュレーション」「マネジメント実習」など実践に則したものを用意する。

一方、上海交通大学との合作事業で同大学成人教育学院（工科系3年制で日本の高等工業専門学校に該る）内に開講する講座にはプログラマー、デザイナー、ゲーム企画の3コース（各コースとも2年制）が用意される。同大学は学生数1万人以上のマンモス大学で、コンピュータ分野では同国最高レベルの教育機関。そのため、第1期募集人員50名の大半は同大学生の〝ダブルスクール族〟が見込まれている。

開発環境は、DOS／Vパソコン、デバッガーなどの開発ツール、CGソフト、ゲームソフトなど日本国内の開発機材と同レベルのものが設置される。今後の育成スケジュールとしては、1〜2年間で日本語ゲームソフトの中国語版制作を行ない、開発作業の基礎やマネジメントを蓄積。3年後には、中国内での企画・開発・生産・販売までのノウハウを確立するというもの。尚、中国人受講生の日本留学や日本人開発技術者の中国派遣も実施される予定。

このほか、同社は11月28日に上海市内に直営ロケ「東京夢（トウキョウドリーム）」（面積約200㎡、設置台数46台）をオープンしている。

〈アイマックスアカデミー　概要〉
所在地:東京都大田区西蒲田6-36-11
TEL:03(3737)2226
第一期募集定員：ゲーム企画制作本科(2年制)定員130名
マネジメント＆マーケティング科(1年制)定員20名

上海交通大学
- 1896年創設。中国で最も古い理工系大学の内のひとつでトップ3に入る。現国家元首・江沢民氏の出身校でもある。
- 学生数　約1万3000人('95年5月現在)
  （うち大学生 1万1098人
  研究生博士 2000人）

完成度の高さが認知

IAAPAショーで「アルペンレーサー」が受賞

㈱ナムコ

去る11月15日〜18日、米国・ニューオリンズで開催された「'95IAAPAショー」に於いて、㈱ナムコの「アルペンレーサー」が出展機種中、最も優れた製品に贈られる「ザ・ベスト・ニュー・プロダクト賞」を受賞した。

また、同製品は9月に行なわれた「AMOAショー」でも、「ニュー・エキップメント・アワード」を受賞しており、完成度の高さと斬新さが認知されと見られる。

↑会場で記念の楯を受け取る
中村雅哉社長

2カ国の落札総額は約2400万円、需要の高さを裏付ける

シンガポール、中国で中古機オークション開催

㈱ケイアンドユウ

㈱ケイアンドユウ（本社・東大阪市、林謙二社長）では、これまで国内で18回に亘り実施してきた「中古機オークション」を海外で初めて開催した。これは、中古機の需要が高い現地の業者が同社に要請して実現したもので、今後も継続的に展開される予定。

今回、開催されたのはシンガポール（11月27日）と、中国・広東省中山市（12月8日）。シンガポールの会場となったのは島の西端部に位置するジュロン工業地区の倉庫で、同社と取引のある現地業者、GALAXY VENTURES社が協力。午前10時から開始されたオークションにはシンガポール、マレーシア、インドネシア、UAE（アラブ首長国連邦）などから約70名の業者が来場した。

ドライブゲームやガンゲームなどのアーケード機をメインに総台数123台が出品されたが、このうちの97台は初の試みとしてスチルカメラのモニター画像による展示で行なわれた。これは、事前に撮影しておいた機械をモニターで見ながら落札していくというもので、中古車業界などでは既に実施されている。ただし、機械の知名度（海外では日本製の機械は殆ど周知）と、後日配送されてくる実物の品質が確かなものであるという信頼性があってこそ成立するシステムでもある。落札価格の一例を見ると、

「エアーコンバット」31万4000円
「ソニックブラストマン」8万円
「ガンバスター」6万9000円
「タイトルファイト」14万円
「アウトランナーズ」43万8000円
「スズカ8アワーズ2SD」50万円

など。プライズ機や体汗ゲームよりも、ドライブゲームやガンゲームなどの方が人気は高く、古過ぎる物には手を出さない。「同国では、要る物はいる、要らない物は要らないとはっきりしている。また、買い付けにきているというよりも値段をチェックしにきている感じだった」（同社・南浦弘嗣営業部長）。

尚、同所での成約率は41%で落札総合計額は949万500円だった。

一方、中国での会場となった中山市は、中国の南の玄関口として発展した広州市の南約100kmに位置し、AM機器業者が集中する番禺市、珠海市とも隣接する。この坦州鎮永二工業村の倉庫（約700㎡）を利用して開催された。

同所で協力したのは湯氏（兄弟）公司。中国、香港、マカオ、日本などの

林　謙二 社長

↑中国・中山市で催された「中古機オークション」。330名が来場し、66台のAM機器が競り落とされた。ドライブゲームは特に人気が高く、3～4社で価格を競り合う光景も…（写真・下）。ここでの落札総額は1,400万円を超えた

↓会場に隣接する倉庫ではガレージセールも併せて行なわれた

関係者ら330名が来場し、全て現物で計66台が出品された。落札価格はシンガポールよりもかなり高めで、業者にも活気があり購買力の差が浮き彫りとなっている。一例を挙げると、

「ラッキー&ワイルド」36万3750円～37万1250円

「タイトルファイト」22万6250円

「バーチャレーシングツイン」33万3750円

「アウトランナーズ」50万6250円

「チャンピオンキック」31万3750円

「シュータウェイII」42万円

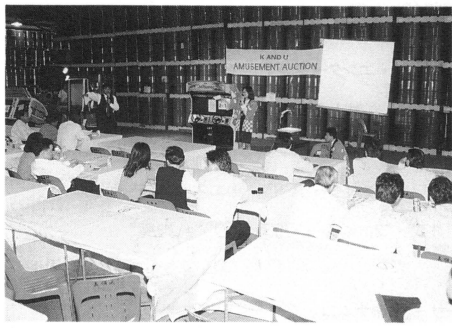
など。激しい競り合いも見せながら、午前10時から午後4時まで（昼食1時間）の間に計66台が落札された。機械はまだ用意されていたが、タイムリミットのため打ち切られた恰好。成約率は100%で、落札価格総合計は142万5000円であった。

同社では、同国のオークション参加者が多いことや需要が高いことなどから早速、第2回オークションを'96年3月に開催することを決定。このほか現在、UAE・ドバイ市などでも計画を進めているという。東南アジアなどへの中古機流通網については、日本の各メーカーやオペレーターが試行錯誤しているが、現状では関税やルート、提携先といった問題もあり、短期での構築は困難な状況が続いている。尚、同社のオークションシステムなどについては、'95年10月号「業界時事報」参照。

高価買取
TEL: 06-628-2136

株式会社 東洋物産
〒545 大阪市阿倍野区昭和町1-19-21
全国引取無料・即金買取

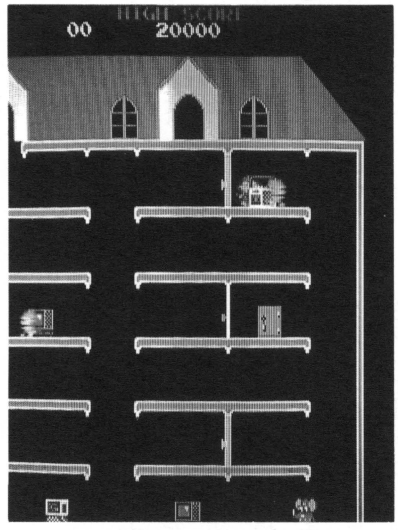
↑クリアなモニター画像。ただもう少し大きい画面の方が見やすかった



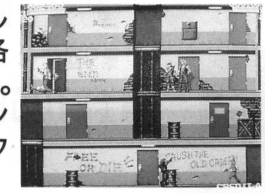
↓シンガポールでの模様。同社で初めて画像を見ながらによるオークションが催された。123台が出品され、落札総額は約950万円。ISDN回線が整備されれば、より簡単にオークションが開催できるようになる

コスプレ・ファッションの全てを紹介
コスプレ天国2
定価2000円
絶賛発売中!!

ゲーム大復刻時代

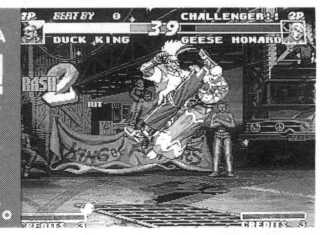


かつてゲームセンターで大ヒットした数々の名作ゲームが、ここ数年、各メーカーによってリメイクされている。「エレベーターアクション・リターンズ（タイトー）」「ナムコクラシックコレクション（ナムコ）」等を例に、リメイクゲームを大紹介！その魅力に迫る!!



古き良き名作が、新しい姿で
今、鮮烈によみがえる——!!

スクープ!あのSNKの人気格闘ゲーム
「餓狼伝説」最新作が登場—!!
ファン待望の最新作、「リアルバウト餓狼伝説」の情報をメーカーから入手。画面写真を公開するとともに、16人の登場キャラを紹介。



12月27日(水)発売
2月号 定価500円 発行／リイド社
※内容は変更される場合もあります。
©NAMCO LTD. ©TAITO CORP. ©SNK 1995
BIBLE OF STREET GAMERS!!
GAME 海 II

大賞1位は「バーチャファイター2」が獲得

「第9回ゲーメスト大賞授賞式」を開催

㈱新声社

去る12月2日、東京・銀座ヤマハホールに於いて、㈱新声社（本社・東京、加藤博社長）／ゲーメスト主催による恒例の「第9回ゲーメスト大賞授賞式」が開催された。

この賞は、ゲーメスト読者のハガキ投票によって決められるもので、'94年10月1日～'95年9月30日までに発売発表されたアーケード用ゲームが対象となる。当日は、「今年最も熱くしてくれたゲーム」に贈られる〝ゲーメスト大賞〟を始め、シューティング、アクションなどの各ジャンル及び、グラフィック、サウンドといった演出面も評価の対象となり、全8部門の授賞式を行なった。

各賞受賞製品は別表の通り。

同社・加藤社長は、

「早いもので『ゲーメスト大賞授賞式』も9回目。9年前を思い起こすと、時代と共にゲーム施設も大きく変わりました。〝暗いゲーセン〟が大きく明るい家族で遊べる所になり、メーカーは何社も上場を果たし、社会的地位も知名度も上がりました。今ではゲーム関連のニュースがない日はないくらいです。9年前と比較にならないほどの変化を遂げていることをゲーメストの誌面の中で感じ取っています。ただ、変わらないものはプレイヤーの面白さ、驚き、スリル、そしてプレイを通じて開発者との熱い係わり合いを望んでいる事。この難しい要求に応えつづけているメーカーさんにこころから感謝を述べたい」と語った。

また、総評として石井ぜんじ編集長は「『VF2』は卓越したポリゴン技術で新しい旋風を巻き起こしました。歴史に残る名作でしょう。『ヴァンパイアハンター』はVF2に迫る勢いを見せていました。また『KOF'95』は史上最高の26人からキャラクターを選択できる事がウケました。『ツインビーヤッホー！』はキャラクター人気と初心者にもやさしいシステムが、『ぷよぷよ通』は4人通信対戦が人気になるなど、ゲームは色々なアイディアを重ね人気を得るものです。今後も斬新なゲームが出てくるのを期待します」と語った。

この他、この日は授賞式を第1部とし、第2部に恒例のチャリティーオークションを、第3部には同社が提供するラジオ番組「松本梨香のゲーマーズナイト」の公開収録を行なった。

チャリティーオークションは、各メーカーが自慢のプレミアムグッズを提供。今年も大盛況のうちに幕を閉じた。尚、収益金の38万9100円は国連児童基金・ユニセフへ全額寄付された。

また、ラジオ番組の収録には、この日大賞を受賞した「VF2」の産みの親、鈴木裕氏が登場、開発の苦労話や、「VF3」の極秘情報を語り、会場を沸かせていた。

普段はライバル同士の各メーカーが和やかな雰囲気で顔を合わせるゲーム業界の〝アカデミー賞授賞式〟は以上をもって大団円の幕を閉じた。

◆ゲーメスト大賞（ゲーメスト大賞1位には賞金100万円を贈呈）
1位＝「バーチャファイター2」㈱セガ・エンタープライゼス
2位＝「ヴァンパイアハンター」㈱カプコン
3位＝「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」㈱エス・エヌ・ケイ

◆BESTシューティング賞
「ツインビーヤッホー！」コナミ㈱
◆BEST対戦格闘ゲーム賞
「バーチャファイター2」㈱セガ・エンタープライゼス
◆BESTアクション賞
「ぷよぷよ通」㈱セガ・エンタープライゼス
◆BESTグラフィック賞
「バーチャファイター2」㈱セガ・エンタープライゼス
◆BEST VGM賞
「ヴァンパイアハンター」㈱カプコン
◆BEST演出賞
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」㈱エス・エヌ・ケイ
◆BESTキャラクター賞
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」より〝八神庵〟
◆好きなメーカー賞
「㈱カプコン」
◆編集部特別賞
「アルペンレーサー」㈱ナムコ
「鉄拳2」㈱ナムコ
「首領蜂」㈱アトラス
「X-MEN」㈱カプコン
「セガ・ラリーチャンピオンシップ」㈱セガ・エンタープライゼス
「バーチャストライカー」㈱セガ・エンタープライゼス
「パズルボブル」㈱タイトー
◆最多星獲得賞
1位＝GAME's WiLL
2位＝扇が浜レジャーセンター

「他人」が鑑定した「自分」の金額

「ラズマタッズII」をプライベートショーで発表

㈱アイマックス

㈱アイマックス（本社・東京、今成一雄社長）は去る12月4日、東京・西蒲田NSビル・アイマックスアカデミー内に於いてプライベートショーを開催した。

今回の目玉は、「人間価格鑑定機・ラズマタッズ」のバージョンアップ版「新人間価格鑑定機・ラズマタッズII」。前作では、人間の深層心理を価格で判定するという今までにない斬新なコンセプトが好評を博し、全国各地のロケーションに於いて抜群のインカムを記録した。

新作の「ラズマタッズII」では、前作のコンセプトを踏襲しつつ、新しいゲーム性を追加。恋人や友人など「他人」から見た「自分」の鑑定金額を算出する新システムや、新ジャンルの追加、コンティニューの導入、プリンターの高速化などあらゆる部分で改良が施され、グレードアップしている。ユーザーからの期待度も高く、当日はオペレーターやディストリビュータなど多数の来場者の関心を集めていた。尚、発売日は12月8日、OP価格59万円（改造キット16万5000円）。

そのほか、MACS用ソフト第2弾「着せかえ花札」なども展示された。

↑会場での模様

←「ラズマタッズII」（OP価格59万円）

中古基板

誠実に値付け致します
現金にて買取致します
一枚でも買取させて頂きます
中古機械の買取も致します

買取専門

株式会社　三友エンジニアリング

〒141 東京都品川区大崎4-5-3 川嶋ビル1F
TEL 03（3491）7231
FAX 03（3491）7233
担当・折原

USED P.C.BOARDS & MACHINES
SANYU ENGINEERING CO.,LTD.
1F., KAWASHIMA BLDG.,5-3, 4-CHOME OHSAKI
SHINAGAWA-KU, TOKYO 141 JPN.
FAX: 81-3-3491-7233 TEL:81-3-3491-7231

新作ソフト、プライズゲーム機などを発表

東京・大阪にてプライベートショーを開催

㈱エス・エス・ケイ

㈱エス・エヌ・ケイ（本社・大阪、高堂良彦社長）では、東京（12月4日、ホテルニューオータニ「梅の間」）、及び大阪（12月7日、江坂東急イン「綾の間」）に於いて、プライベートショーを開催。新作ソフトや新作プライズ機、従来機のマイナーチェンジ版を発表した。

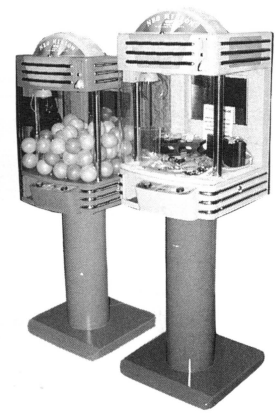
今回のショーの目玉は、同社の人気ソフト「餓狼伝説」シリーズ最新作となる「リアルバウト餓狼伝説」。新機構として、前作「餓狼伝説3」での連続技「コンビネーションアーツ」に組み合わせヴァリエーションを追加した「コンビネーションアタック」を採用、A→B→Cの簡単なボタン入力で連続技を繰り出すことができる。また前作で採用された「オーバースウェー」も、ライン移動をDボタン入力のみで行なえるようにするなど、前作の特徴を発展させ、それらの操作をより簡単なボタン入力で可能にしている。その他にも、劣勢からの一発逆転が可能な「超必殺技」、リングアウト制などを新たに採用。登場キャラクターは前作から引き続き登場する10人に、同シリーズでおなじみのビリー、ダックなど6人を加えた全16キャラ。従来のシリーズファンはもちろんのこと、操作性の良さで新規ファンの獲得も見込んでいる。12月21日発売で、価格はOP価格9万8000円となっている。

当日同時に発表されたのは、クレーンゲーム機「ネオミニオン」（仮称）。ショーケース内のクレーンを2ボタンで操作し、景品を掴み出すシンプルなゲーム性や、またH650×D470×W450（㎜）のコンパクトな筐体を活かし、飲食店やカラオケボックスなどゲームロケに限らない設置運営を提案している。発売日、価格は未定。

他には、大型筐体「ネオ50」の外観デザインなどを変更した「ネオ50Ⅱ」、プライズ機「キャンディーカプセル」の廉価版「ニューキャンディーカプセル」が展示され、先の第33回AMショーで注目を集めた筐体「スーパーネオ29」も、プロトタイプながら展示された。

画面写真は開発中のものです

↑新作ソフト「リアルバウト餓狼伝説」（写真上）と新作クレーン「ネオミニオン」（仮称）（左）



↓大阪会場（12月7日）の模様

豪州へ研修旅行を実施

㈱ママトップ

㈱ママトップ（本社・静岡市、安本彰雄社長）では、11月7日～11日の日程でオーストラリア・ケアンズへの研修旅行を実施した。

まず、初日はサトウキビ列車に乗ってキヨランダ観光、フリーマーケットやジャプカイダンス・シアターを見学し、夜はロブスターディナーを楽しんだ。翌日はグレートバリアリーフへクルージングし、半潜水艦やシュノーケリングで珊瑚礁の美しさを堪能。3日目は自由行動でゴルフツアーや高原牧場での乗馬、或いはマングローブの熱帯雨林の探索でカニ採りに興じるなど、普段の仕事の忙しさを忘れ、明日への活力を養った旅行となったようだ。

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

「ファッション・エンターテイメント」を掲げ、幻想的空間を演出

㈱マタハリー 「PIA AM綱島」 11月23日オープン

横浜市港北区綱島2-2-22 パークノバ2F
TEL045(541)6435

㈱マタハリー（本社・神奈川、山中秀晃社長）はゲームの日でもある11月23日、神奈川県港北区にパチンコとアミューズメントの複合施設「PIA AM綱島」をオープンした。

同店は高層マンションの一角に入店するテナント店舗で、東急東横線「綱島駅」から徒歩3分程の位置。付近には商店などが軒を連ね、地域密着型を目指す同店にとっては絶好の立地条件だ。これまで「PIA京急川崎」「シルクハット蒲田西口店」などを成功させている同社にとって、このような形態は最も得意とするところ。

店内構成はB1F～1Fがパチンコ店、2FがAM施設。両店共、基本コンセプトは「ファッション・エンターテイメント宣言」。パチンコ店は壁面から天井部に至るまでアートが描かれ、幻想的な空間を演出。そしてまた、AM施設の2Fエントランス部にも巨大な壁画が描かれている。

AM施設の営業面積は432㎡。メダルゲームを始め、プライズ機、ビデオゲームなど計155台を設置。中高生、ヤングアダルト層がターゲット。営業時間は8時～24時。スタッフは社員4名、アルバイト14名の2交代制。月商は3000万円を見込む。

↑同店の目玉機種「スーパーエキサイトボート」を始め、「ダービーマークVI」「ビンゴパーティーマルチ」などメダルゲームが豊富に取り揃えられている

12月4日（於・倉敷カントリー倶楽部、岡山東急ホテル）

「松田次雄シングル祝賀コンペ、並びに祝賀パーティ」を開催

松田次雄シングル祝賀ゴルフコンペ事務局

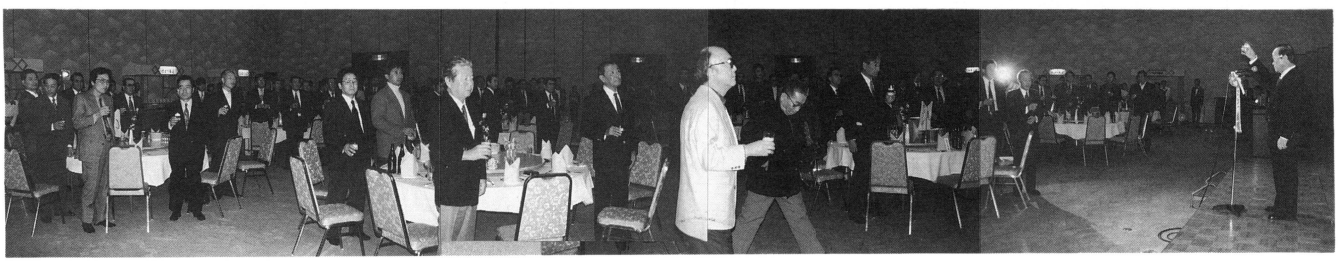
㈱エムエーエス（本社・岡山）の松田次雄社長（㈳ＡＯＵ理事、岡山県アミューズメント施設営業者協会会長）のシングルプレイヤーへの昇格を祝い、同氏のゴルフ仲間19名を発起人とする「松田次雄シングル祝賀ゴルフコンペ」が12月4日、倉敷カントリー倶楽部で開催された。

同コンペは松田氏の幅広い交友関係そのままに１８０名（欠席１名）の参加を得、倉敷カントリー倶楽部を借り切っての大コンペ。18ホール・ストロークプレイ、ハンディはダブルペリア方式で実施されたが、ＯＵＴ９番ホールで小松原英廣氏（瀬戸内企画㈱）がホールインワンというハプニングが飛び出し、めでたいコンペに花を添える等、なごやかな内にも熱のこもったプレイが繰り広げられた。

午後６時より、岡山東急ホテル・２Ｆ春秋の間に於て、「表彰式並びに祝賀パーティ」を開催。２００名近い出席者の迎える中、松田氏が入場した後、大会実行委員長・島本信夫氏（島本商事㈱）の挨拶、大会特別委員長・逢沢一郎氏（衆議院議員）のメッセージ披露、岡山県議・肥田璋三郎氏、千田博道氏、新進党岡山県連・西岡憲康氏の挨拶、祝電披露、発起人紹介、同代表・皆木靖司氏（自動車安全運転センター）の挨拶、発起人・菊田正夫氏（岡和興産㈱）の音頭による乾杯、参議院議員・加藤紀文氏の夫人・正子氏の挨拶、純金製記念トロフィー等の記念品や花束の贈呈、お楽しみ抽選等のプログラムで会場を盛り上げた。

更に、コンペの成績発表と表彰式。競技委員長・荒木昭仁氏（岡山放送㈱）による総評があった。優勝の李在完氏（朝銀岡山）（ネット69・2）を始め、約半数の80名近くが賞を受けた。

最後に挨拶に立った松田氏は、謝辞を述べた後、「55歳になりますが、25年を経てシングルという栄誉を得ました。決してシングルを目指してやってきたというわけではありませんが、プレイは真摯に真剣に取り組んで来た結果と、素直に喜んでおります。今後はシングルプレーヤイに恥じない様、ゴルフ道を究めるべく頑張って参ります」と締めくくった。



12月6日(於：東京・新宿、京王プラザホテル)「1995リイド社忘年会」を開催

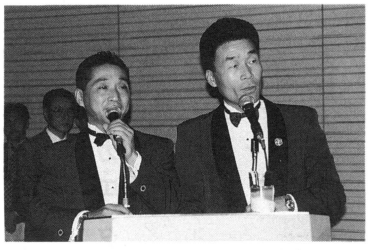
㈱リイド社

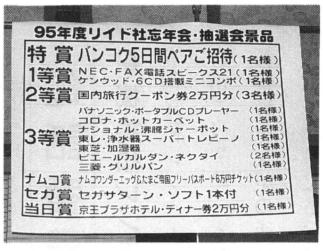
㈱リイド社（本社・東京、齋藤發司社長）は12月6日午後6時より、東京新宿、京王プラザホテルに於いて、「'95リイド社忘年会」を開催した。

コミックを中心としつつ多数の月刊誌や写真集を発刊する同社のアミューズメント誌「月刊GAME遊II」は、毎月の企画が好評で、アーケードゲームファンの活性化に大きな役割りを果たすまでに成長。プレイヤー誌としてのポジションを確立してきた。

この同社の忘年会はここ10数年来の恒例行事で、同社業務に関連する取引会社、まんが家、タレント、カメラマン等を招待しての大イベントに成長したもの。

漫才コンビの「おぼん・こぼん」両氏の司会で進行。同社関連タレントのステージ、AM業界よりセガ賞、ナムコ賞も提供されたお楽しみ抽選会等の企画で500余名の会場を盛り上げた。

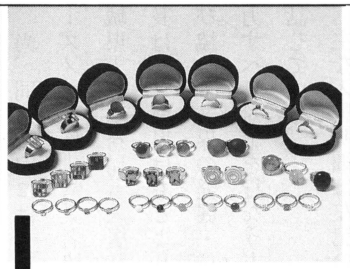




ゲームマシンのことはすべておまかせ下さい
●TVゲーム・ビリヤード・ジュークBOX etc.……
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイドアミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9－3
TEL.045(681)3110 FAX.045(662)3550

A-13 ぬいぐるみセット
100個 ￥22,000

S-37 テディーベアー
100個(4種)￥30,000


C-160 カラフルリング
100個 ￥30,000

C-126 たこ焼飴
120個 ￥21,600

株式会社 小林商事 〒670 兵庫県姫路市今宿1819-1 TEL.0792-92-2677 FAX.0792-93-4616

「人間すごろく」「仮面パフォーマンス」なども

「ワンダーエッグ/たまご帝国」で新春イベント開催

㈱ナムコ

㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）では、「ワンダーエッグ／たまご帝国」の新春イベントとして1月1日～7日に亘り、正月に因んだイベント「ニューイヤースペシャル」を展開する。

期間中は、日本を代表する和太鼓チームによるパフォーマンス「おめで太鼓」のほか、パークラウンドアトラクション「七福神めぐり」を行なう。これは、園内に隠れている七福神を捜し出し、今年1年の〝遊び心の向上〟を祈願するというもので、7カ所全て参拝できたお客には「御利益グッズ」が当たる。

また、三が日には、先着100名の来園者に同園特製のお年玉がプレゼントされるほか、巨大サイコロを使った「人間すごろく」や獅子舞をモチーフにした「仮面パフォーマンス」なども催され、賑やかな正月気分を盛り上げる。

↑「ワンダーエッグ」ニューイヤースペシャル（昨年の会場風景）

人事異動

◆㈱アーク

㈱アーク（本社・埼玉、中村脩社長）は、12月1日の臨時役員会で左記の通り、役員の人事異動を実施した。

▽専務取締役　ジャパン・アミューズメント・システム㈱代表取締役兼務　湯本聖一

▽常務取締役　統括部長　三浦良一

〈敬称略〉

◆㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼスでは、12月1日付けで左記の役員異動を実施した。

▽顧問兼セガ・ミュージック・ネットワークス社長　水田皓規

〈敬称略〉

電話番号変更

◆㈱共和レジャーシステム

㈱共和レジャーシステム（本社・長野市）は先頃、本社電話番号及びFAX番号を左記の通り変更した。

TEL　026（227）1301

FAX　026（227）8871

事務所移転

◆㈱ウエップシステム

AM施設の企画・運営などを手掛ける㈱ウエップシステム（本社・東京、玉手良光社長）は先頃、宮城・仙台市東部の産業道路沿いに2階建ての新社屋（敷地面積約1650㎡、延床面積約1320㎡）を12月12日に竣工した。

同建物には同社の開発センターのほか、主テナントとして関連会社の東洋テクトロン㈱本社や東北・北海道地区の物流センター、他の関連会社が入居する予定。これまで仙台各地に分散していた関連会社を1カ所に集めることで、より迅速な業務体制を整える考え。

ウエップシステムでは近年、シングルロケを推進する一方、店舗の運営を拡大し、「ロッキーワールド」の名称で富士宮、十条のほか、関東圏で出店を行なっている。また、東洋テクトロンでも仙台駅前、名掛丁、旭川、いわきなどで店舗を展開。更に、地元大手SCとの提携による50坪～100坪の店舗「ニコニコキッズランド」を拡大しているほか、カラオケハウス「ワールドワン」も出店するなど東北に於いての基盤を着々と整えつつある。

尚、同建物内には、社全日本アミューズメント施設営業者協会連合会・宮城県支部事務局も入居し、遠藤昭康会長は「宮城県はもとより、東北全域及び協会や業界の発展・貢献に向けて努力すべく対応を行なう方針である」と話している。

主な入居明細は左記の通り。

〔所在地〕

〒983　宮城県仙台市宮城野区岡田西町3－35

▽東洋テクトロン㈱

本社、総務部、営業部、業務部、施設推進本部、物流センター

TEL　022（287）2871

▽㈱ウエップシステム
●東北出張所、開発センター
TEL 022（288）8251
▽ウエップ工業㈱（関連会社）
●本部
TEL 022（287）2771
▽㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会
●宮城県協会
TEL 022（287）3041

東北出張所 新社屋

◆㈱エス・エヌ・ケイ

㈱エス・エヌ・ケイでは左記の通り、高崎営業所、千葉営業所、西新井営業所、小金井営業所及び豊中流通センターの移転、名称変更を実施した。

▽高崎営業所（責任者・松田晃）
〒370 群馬県高崎市中尾町1253－1
TEL 0273（63）1008
FAX 0273（63）1015
開設日 12月11日

▽千葉営業所（所長代理・三井田泰之）
〒260 千葉市中央区村田町793－3
TEL 043（262）9311
FAX 043（262）9233
開設日 12月11日

▽西新井営業所（責任者・加藤貴之）
〒340 埼玉県草加市瀬崎町1323－2 パーム谷塚1F
TEL 0489（24）8866
FAX 0489（24）8805
開設日 12月11日

▽小金井営業所（責任者・田中聰範）
〒203 東京都東久留米市八幡町2－11－65
TEL 0424（75）5447
FAX 0424（75）5399
開設日 12月16日

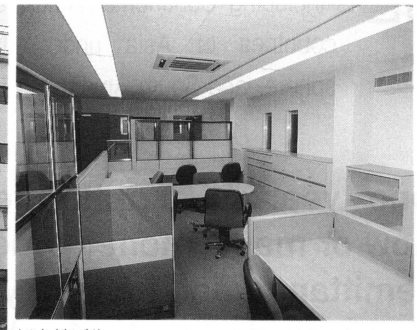
▽箕面センター（旧称・豊中流通センター）
〒562 大阪府箕面市船場東1－4－8
TEL 0727（28）5566
FAX 0727（28）5899
開設日 12月11日
＊商品本部物流課は同センターに移転。

◆㈱ダイナ

㈱ダイナ（飯田正道社長）では業務拡張のため、左記住所に本社ビルを建設し、'96年1月より新本社での業務を開始する。尚、電話番号等も併せて変更された。

これは今年、業界参入20周年を迎えた飯田社長がひとつの節目として計画していたもので、今回の新本社移転により、開発部門を始め各部署の充実を図る。

〒547 大阪市平野区背戸口2－14－11
TEL 06（707）1181
FAX 06（707）1919


新本社ビル

事務所開設

◆㈱シグマ

㈱シグマ（本社・東京、真鍋勝紀社長）では、愛知・岐阜・三重の3県を担当する西日本販売部名古屋営業所を左記の通り、開設した。

▽名古屋営業所（尾形秀行所長）
〒465 愛知県名古屋市名東区上社2－210 北村第二ビル
TEL 052（779）0921㈹
FAX 052（779）0923
開設日 12月12日

訂正とお詫び

◆テクモ㈱

本誌12月号「業界時事報」397頁に於いて、誤りがありました。関係各位にお詫びすると共に、左記の通り訂正させて頂きます。

㊧ ～年商15億円を見込む
←
㊨ ～年商5億円を見込む

㊧ 小野田市内でイズミヤを核とする
←
㊨ 小野田市内でイズミを核とする

訃報

◆㈲新宿エクスプレス

㈲新宿エクスプレス、角田末吉社長の御令兄、角田美佐雄氏が12月11日、急病のため御逝去されました。告別式は12月13日、国分寺市の鳳林院に於いてしめやかに執り行なわれた。故人のご冥福をお祈り致します。

COIN JOURNAL MONTHLY
ANNUAL SUBSCRIPTIONS

Future subscribers to Coin Journal Monthly should contact us directly.

◆ ANNUAL SUBSCRIPTION RATE
(INCLUDING AIR MAIL COST)

- **FIRST ZONE** - includes all Asian countries outside the Soviet sphere. ..... US $430 (Per Year)
- **SECOND ZONE** - includes Canada, North, Central America, western India, and the Middle East, Europe. ..... US $514 (Per Year)
- **THIRD ZONE** - including Continental Africa and those countries of Asia under the Soviet sphere, and South America. ..... US $586 (Per Year)

Please remit the one-year subscription fee (including air mail cost) to the bank indicated below or mail a money order for the appropriate amount. (Notify us of your remittance and include your name, address, telephone and fax number. You may do this by fax.)

Bank name : Sumitomo Bank Minamimorimachi-branch.
A / C No. : 129-1114597
Address : 1-29, 2-chome, Minamimorimachi, Kita-ku, Osaka, Japan.

NOTE

Subscribers in Korea, Taiwan, Hong Kong and Singapore will find it more convenient to apply to Coin Journal agents in their respective areas.

Coin Journal Co., Ltd.
Mark Best Bldg., 2-10-19, Higashitenma, Kita-ku, Osaka, Japan.
TEL.06(354)9891 FAX.06(354)9898

コインジャーナル海外代理店

最近、海外で弊誌の購読をご希望される方が増えているため、海外取次店を設置致しました。読者の皆様のお知り合いに下記４地区で弊誌の購読を希望されている方がおいでになりましたら、各取次店をご紹介頂けますようお願い申し上げます。

台湾讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機専門月刊）和「月刊カラオケファン」（卡拉ＯＫ月刊）、為了方便台湾地区讀者、在台已設有服務處、希望訂閱者、請與下面地址联絡。

〈台湾総代理店〉

生泉企業有限公司

台北市基隆路二段51号6F-3
6F-3, No.51, KEELUNG RD., SEC.2, TAIPEI, TAIWAN, R.O.C.
TEL.02(377)4747(代表) FAX.02(732)6763

香港讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機専門月刊）為了方便香港地区讀者、在港已設有服務處、希望訂閱者、請與下面地址联絡。

〈香港総代理店〉

美都電子娛樂有限公司

M.E.N.LIMITED
Rm. 7-B, Manly Commercial Bldg., 11-17 Soy Street, Mongkok, Kowloon, Hong Kong.
TEL.8522(710)9918 FAX.8522(771)6357

韓國購讀案内

월간 COIN OP JOURNAL (전자유기기구 전문 월간 잡지 및 월간 가라오게) 잡지를 구독 및 광고를 희망하시는 분은 아래 전화로 전화주시면 출장하여 정성껏 상담해 드리겠읍니다.

〈한국총대리점〉

大興實業

大韓民国SEOUL市中区奨忠洞一街54-1
芬道ﾋﾞﾙ401号
TEL.02(269)4750(代) FAX.02(277)0199

SUBSCRIPTION INFORMATION

FOR SUBSCRIPTION INFORMATION OF COIN JOURNAL FOR SINGAPORE, MALAYSIA, THAILAND, PHILLIPINES AREAS, KINDLY CONTACT THE FOLLOWING.

〈AGENT〉

J ASHBY MARKETING PTE LTD.,

2 Leng Kee Road, #05-02 Thye Hong Centre Singapore 0315
TEL. 4726500, 4727018 FAX. 4721930

広告索引

あ

アーク……99
アーバン……21
ＩＣＭ……52
アイ・ランド……359
アクシス……241
旭精工……474
朝日物産……341・358・472・473
アトラス……22・23
アポロ……目次折込み
アミューズ……46・47・48・49・50・51
アムテック……178
アルタ……12・467
アレックス……346
イエローバック……335
ウエップシステム……42
宇宙堂……350
浦山商事……165
ＡＣＭＥ……419
エーディーケイ……13
エイコー……82・83
エイ・ピー・アイ……248・249
エイブルコーポレーション……16・17・18・19
エクセレントシステム……14・464
エスケイジャパン……294・295・296・297
エパトン……331
エム・ジー・エム……25・367・425
エルヴィ……66・67
大平技研工業……94・95・96・97
オービット……324
オーブネス……92・93
オモロン商事……336

か

カトウ製作所……168・169
カナヤ商会……339・349
カプコン……目次折込み・折込み①
関西電子……333
カンゼ……342
北日本通信工業……182
岐阜特機……28・29
キョーワインターナショナル……338
共和レジャー……24
栗田技研……186
ケイ アンド ユウ……329
ケイミックジャパン……172・173
ＧＡＭＥ遊Ⅱ……431
ゲーメスト……420
ココロ……466
コナミ……4・5・6
小林商事……437
こまや……43

さ

サンエス……294・295・296・297
サンカンパニー……355
三賞製作所……413
サン・ミューズ……175
サンメック……367
三友エンジニアリング……438
サンワイズ……85
三和電子……206・387・388
Ｇ.Ｍ.エンタープライズ……353
ジーエム商事……80・81
ジール……234・235
シグマ……2・26
システムサービス……63・64・65
芝商事……188・189
清水企画……170・171
ジャレコ……475
秀　和……351
昭和技研工業……164
シンインターナショナル……63
スクープクリエーション……244・245
スクラッチ……74・75・76・77
スパイスクリエイティブ……247
ＳＥＪＯＯ ＣＯＲＰＯＲＡＴＩＯＮ……290
セイミツ工業……419
セガ・エンタープライゼス……100・101
ゼムス……179
セントラル……86・87・88・89・90・91
全国カラオケ事業者協会……461
総　商……231

た

タイガー商事……332
タイトー……7
太東商事……246
太陽自動機……27
ダイナ……322
ダイナックス……471
大　裕……345
タカラアミューズメント……60・61
宝娯楽……98
宝商事……283
タスコ……102
タニガワ……53・54・55
玉　屋……361
中部商事……291
データイースト……10
テクモ……8
トーゴ……190
トーケン……250
トーシン産業……292
トーヨーリース販売……342
トーワジャパン……56・57・58
東上物産……242・243
東プロ……175
東葉興業……371
東洋物産……281・323・335・431
トスクコーポレーション……340
トライ……357

な

中日本リース……470
ナカムラ企画……376
浪速電子……348
ナムコ……9・476
ナビス産業……44・45
ナミキ商事……72・73・348
ニッコウ電子……298
日東金属……420
日本カラオケスタジオ協会……300
日本コロンビアキャラクターライセンシング部……187
日本システム……20
日本ビー・エム・シー……184
ネクスト……330・465

は

ハイメックス……293
バーリーサービス……3
パラダイス電子……368
ハピネット……40
パルシステム……468・469
バンウェーブ……39・62
バンプレスト……34・35・36・37・38
Ｂ＆Ｆ……176
ビジネスセンター……174
ビジョン……180・181
ビデオシステム……11
ヒューマン……32・33
ヒルサイド・アミューズメント……141・365・437
ピーナッツクラブ……156・157・158・159・160・161・162・163
ファーストロック……251・426・429
ファントム……349
フェイス……30・31
富貴商会……352
富士電子工業……59
ブラウン商会……333
プロトワン……353
ホープ……183
香港ＪＣ貿易……306

ま

マキシム……41
眞砂工業……84
マスダ産業……378
松山ゲームサービス……236・237・238・239・240
ママトップ……162
マリンゲーム……326
ミユキ工芸……284・285
ミラノスコーポレーション……232
ミルキーウェイ……343
メキシコ……166・167
メッセサンオー……356
メディア商事……287・288・289
メトロ……15
森山商会……185

や

友　栄……155
ユウビス……68・69・70・71
ユニバース……326・344

ら

レイクランド……233
リバーサービス……折込み②
ロータスプレス……347
ロームロード……78・79

わ

ワタカ……320・321

コイン・メダルのことなら…
…お任せ下さい。

OLYMPIA MACHINE 92 GAME

ユーザーのニーズに確実に応える
信頼できる各種コイン・メダルメーカー。

株式会社 三賞製作所

本社工場／東京都新宿区築地町12
電　　話／03（3260）2450（代表）
ＦＡＸ／03（3269）2195

㈱アーク

わが社のマドモアゼル

Mademoiselle

（左から）長嶋洋子さん、佐野弘美さん、
本庄典代さん、荒井隆子さん

少数精鋭主義の㈱アーク（本社・埼玉、中村脩社長）で、中村社長の両手両足となり辣腕を振るう４人の女性スタッフに今月はご登場頂いた。

長嶋さんは貿易担当、本庄さんはロケーション・経理担当、荒井さんは販売・経理担当、佐野さんはコンピュータ業務・景品仕入れ担当。佐野さんと本庄さんは撮影の際、自社の一押し景品「おあずけDOGくうん」（㈱スパイスクリエイティブ）をサッと手にするあたりはさすが。中村社長も「自立心が強く、仕事もできる」と彼女達を高く評価する。

因みに、彼女達はみんな独身。恋人の有無は取材がいたらず不明だが、どうしても知りたい方は「おあずけDOGくうん」の注文書をＦＡＸのうえ、アークまでＴＥＬを！

編集後記

◆'98年開催のワールドカップアジア予選組み合わせが発表された。今大会にはアジアから36カ国が参加。'97年1月から10月の間に一次予選、二次予選が行なわれ、3チームもしくは4チームが本選のワールドカップに出場できる。

◆我が日本代表はといえば、組み合わせに恵まれ、一次予選の相手はネパール、オマーン、マカオといずれも格下のチームが相手。まあ、ここは難なく突破できる（？）としても問題は二次予選だろう。

◆前回の「ドーハの悲劇」では、おかげ様で悪酔いさせて頂き、2～3日仕事になりませんでした。何とか今回こそ悲願のワールドカップ出場を果たしてもらい、勝利の美酒を味わいたいものです。その為にも…ガンバレ日本。

◆ところで、我が家のファミコンの日本代表は弱すぎる。ワールドカップどころか、アジア予選すら勝てない…何でだろう？。

〈K・N〉

月刊コインジャーナル 1月号
VOL.21・NO.241

発行・編集＝小林 一郎
発行所　株式会社コインジャーナル
本　社　大阪市北区東天満2－10－19
マークベストビル
☎06(354)9891㈹・FAX06(354)9898
東京支社　東京都渋谷区円山町5－4
道玄坂ビル6F
☎03(3477)2250・FAX03(3770)6053
印　刷　株式会社ハマナ
発行日　平成7年12月30日
購読料　1部　1,650円（税込）
年間　19,800円（税・郵送料込）

本誌掲載記事・写真の無断転載を禁止します。

平成8年　元旦

株式会社　アイマックス
代表取締役社長
今成一雄
〒144　東京都大田区西蒲田7—26—11
ツキムラビル西蒲田
TEL　03（3737）2221（代）
FAX　03（3737）2210

株式会社　アイモ
代表取締役
田口宜由
〒170　東京都豊島区東池袋2—22—8
TEL　03（3986）4591（代）
FAX　03（3984）8710

株式会社　アクシス
代表取締役
市瀬龍雄
〒144　東京都大田区蒲田5—36—5
第10坂入ビル
TEL　03（5710）6091（代）
FAX　03（5710）6090

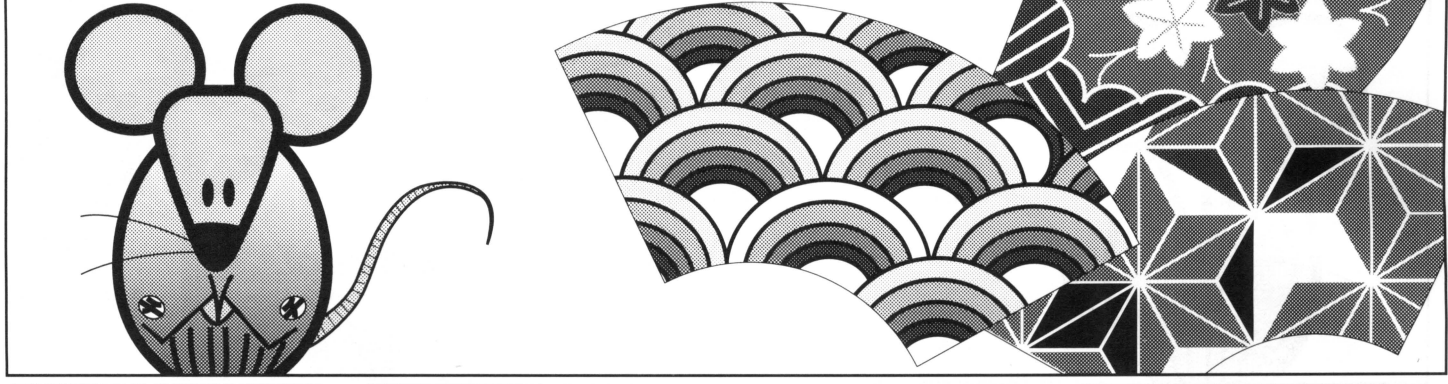
旭精工　株式会社
代表取締役社長
安部寛
〒107　東京都港区南青山2—24—15
青山タワービル
TEL　03（3401）6181（代）
FAX　03（3408）7420

有限会社　朝日物産
代表取締役
正木英男
〒535　大阪市旭区新森7—4—32
TEL　06（955）2311
FAX　06（955）2313

株式会社　吾妻
代表取締役
佐藤光雄
〒192　東京都八王子市中野山王2—6—11
TEL　0426（27）5551（代）
FAX　0426（24）2153

株式会社　アトラス
代表取締役社長
原野直也
（本　社）〒162　東京都新宿区津久戸町3—12
TEL　03（3235）7801（代）
販売部　03（3235）7971
FAX　03（3235）4109
（関西営業所）〒564　大阪府吹田市泉町1—22—22
TEL　06（338）0121
FAX　06（338）1263

株式会社　アーバン
代表取締役
金子信太郎
社員一同
〒171　東京都豊島区西池袋3—24—15—4
TEL　03（3590）4151（代）
FAX　03（3590）0374



株式会社　アバンティ
代表取締役　瀬端幸男
常務取締役　矢部高弘
〒170　東京都豊島区巣鴨1―20―11　竹一ビル7F
TEL　03（5978）3261
FAX　03（5978）3264

販売・企画・修理・リース
株式会社　アミックス
代表取締役
水野功
〒001　札幌市北区屯田5条11―1―20
TEL　011（773）6567（代）
FAX　011（773）6568

GLORY　中・四国地区代行店
有限会社　アミパラ
代表
筒井雅久
〒700　岡山市神田町2―4―10
TEL　086（224）0008
FAX　086（224）4144

株式会社　アミューズ
代表取締役
飯島充実
〒116　東京都荒川区東日暮里5―51―12　田中ビル4F
TEL　03（3802）8041（代）
FAX　03（3802）8058（営業）
03（3802）8060（経理）

株式会社　アミューズオリエント
代表取締役
矢内敬治
〒170　東京都豊島区北大塚2―9―12
TEL　03（3940）3271（代）
FAX　03（3949）1122

株式会社　アムス
代表取締役
梅村富久
〒465　名古屋市名東区宝が丘299番地
TEL　052（774）2511（代）
FAX　052（774）1223

株式会社　アムテック
代表取締役
大谷譲司
〒110　東京都台東区東上野4―8―9　加納ビル1F
TEL　03（3847）2201
FAX　03（3847）2204

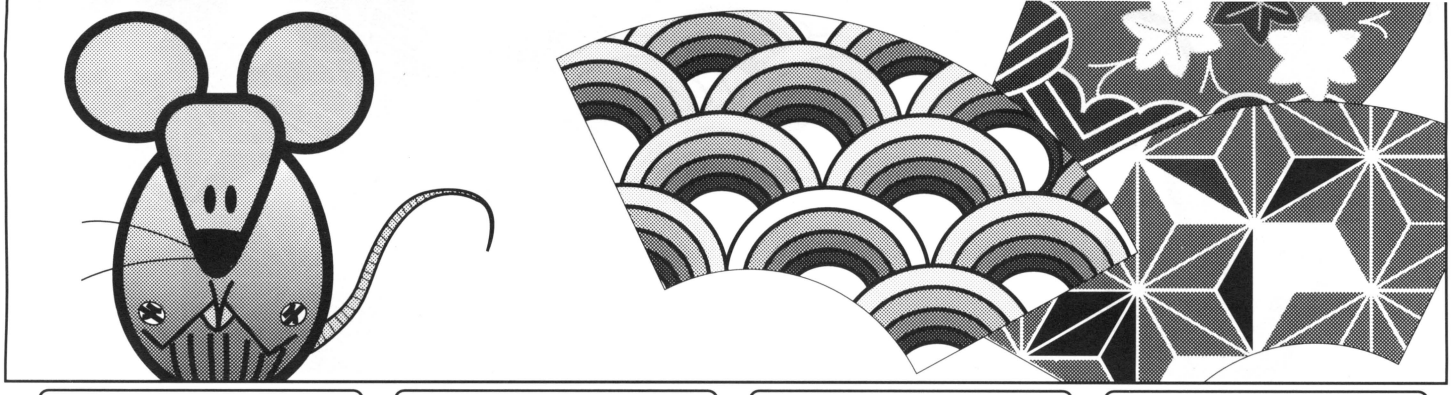
株式会社　アムレス
代表取締役
小村茂
〒982　宮城県仙台市若林区若林1―10―12
TEL　022（286）9616
FAX　022（285）8606

株式会社　アリサカ
代表取締役
有坂順三
（本　社）〒880　宮崎市本郷北方2485―20
TEL　0985（52）1314
FAX　0985（52）1103
（福岡支店）〒816　福岡市博多区金隅2―83―4
TEL　092（504）4360
FAX　092（504）4214

株式会社　アルプス
代表取締役
水野則男
〒654　神戸市須磨区若木町3―7―22
TEL　078（736）0070（代）
FAX　078（733）3875

有限会社　アルベル
代表取締役
西尾宏昭
〒142　東京都品川区豊町6―2―3
TEL　03（5702）7977
FAX　03（5702）7978

株式会社　アルタ
代表取締役
江原信元
〒168　東京都杉並区久我山2―1―2
TEL　03（5346）2331
FAX　03（5346）2282



アルバ 株式会社
代表取締役
阿部 仁
〒156 東京都世田谷区赤堤1―35―22
TEL 03(3327)0041
FAX 03(3327)0041

株式会社 アレックス
代表取締役
中嶋公介
〒816 福岡市博多区半道橋1―14―30
TEL 092(461)2202(代)
FAX 092(461)2203
FAX 092(413)2205
FAX 092(413)5512

株式会社 イーイーディ
代表取締役
境野匡
〒160 東京都新宿区船町15番地
TEL 03(3359)8875
FAX 03(3358)7112

株式会社 イエローバック
代表
山田豊重
〒660 京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F
TEL 075(343)4860
FAX 075(344)0515

株式会社 ウエップシステム
代表取締役 玉手良光
取締役 事業部統括部長 小田根正明
〒160 東京都新宿区西新宿3―8―5 新栄ビル
TEL 03(3377)8711
FAX 03(3377)1120

株式会社 宇宙堂
代表取締役
沖眞市
〒462 名古屋市北区下飯田4―6―2
TEL 052(916)1407
FAX 052(916)1502

ヌイグルミ等ゲーム用景品全般
浦山商事 株式会社
代表取締役
浦山五久生
〒133 東京都江戸川区北小岩4―20―15
TEL 03(3658)1236(代)
FAX 03(3650)8380

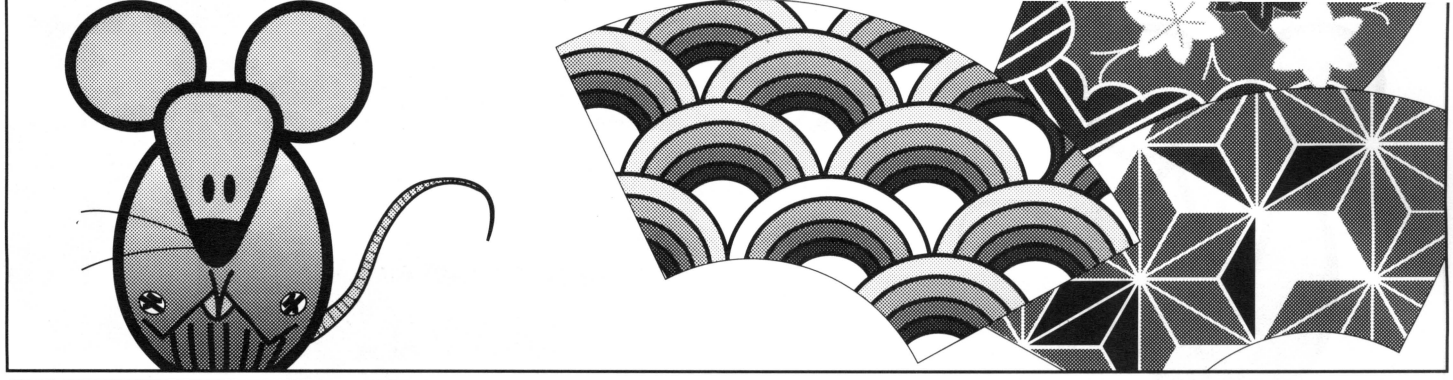
遊びとロマンの創造
株式会社 エイコー
代表取締役
辻谷博男
〒130 東京都墨田区本所1―3―12 エイコービル
TEL 03(3624)1183(代)
FAX 03(3622)6253

株式会社 エーディーケイ
代表取締役
新井一夫
〒362 埼玉県上尾市愛宕3―2―15 ADKビル
TEL 048(775)2412
FAX 048(775)2198

株式会社 エイティング
代表取締役
藤澤知徳
〒146 東京都大田区池上3―32―17 第2木原ビル3F
TEL 03(5700)1298
FAX 03(5700)0298

株式会社 エイブルコーポレーション
代表取締役
熊谷俊範
〒171 東京都豊島区池袋4―8―3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061(代)
FAX 03(3986)5180

株式会社 エクセレントシステム
代表取締役
斉藤哲也
〒164 東京都中野区弥生町4―34―8 東京インテックスビル5F
TEL 03(5385)6730
FAX 03(5385)6740



株式会社　エスケイジャパン

代表取締役　久保敏志

（本　社）〒540　大阪市中央区上町1―3―10エスケイビル
TEL　06（765）1300
（東　京）〒111　東京都台東区蔵前4―31―10
蔵前オラシオンビル3F
TEL　03（3862）8444
（名古屋）〒450　名古屋市中村区名駅南4―8―12―501
TEL　052（586）3331
（福　岡）〒810　福岡市中央区小笹4―1―12エスケイビル
TEL　092（524）0566

エース自動機　株式会社

代表取締役　村上公伯
取締役専務　高野貞義

〒154　東京都世田谷区野沢2―20―1
TEL　03（3410）0525㈹
FAX　03（3410）0527

株式会社　エス・エヌ・ケイ

代表取締役社長　高堂良彦

〒564　大阪府吹田市豊津町18―12
TEL　06（339）3311
FAX　06（338）7150

株式会社　エヌエムケイ

代表取締役　琴寄幸雄

〒110　東京都台東区台東1―27―10
第2成瀬秋葉原ビル2F
TEL　03（3835）1840㈹
FAX　03（3835）1862

株式会社　エム・アイ・ピー

代表取締役　伊藤博則

〒564　大阪府吹田市寿町2―19―4
TEL　06（382）1400㈹
FAX　06（319）1512

株式会社　エム・ジー・エム

代表取締役　松井　隆

（本　社）〒150　東京都渋谷区広尾2―1―15
マーキスヒロオ
TEL　03（5467）5211㈹
FAX　03（5467）5217
（大阪支店）〒532　大阪市淀川区宮原2―11―9
白鳳ビル1F
TEL　06（363）7711㈹
FAX　06（399）5235

株式会社　エルヴィ

代表取締役　萩正道

〒458　名古屋市緑区鹿山2―47
TEL　052（891）9500㈹
FAX　052（891）0909

大平技研工業　株式会社

代表取締役　大平輝雄

〒501―31　岐阜県岐阜市岩井万場44番地
TEL　058（241）7491㈹
TEL　058（241）8006（営業部）
FAX　058（241）8491

株式会社　オービット

代表取締役　武山和寛

〒578　大阪府東大阪市若江西新町4―3―18
TEL　06（725）8611
FAX　06（725）8631

株式会社　オーブネス

代表取締役　前田高志

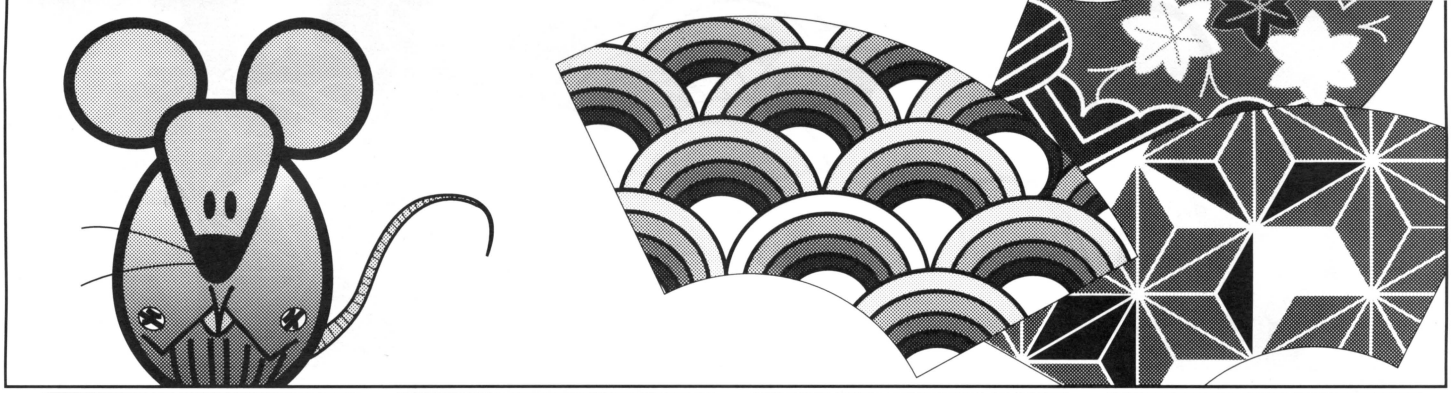
〒556　大阪市浪速区元町1―2―2
浪芳ビル5F
TEL　06（641）6001
FAX　06（645）0888

各種娯楽機械の企画・開発・製造・販売

大森電気　株式会社

代表取締役　大森節雄

〒208　東京都武蔵村山市伊奈平3―3―2
TEL　0425（60）3121㈹
FAX　0425（31）4350



各種遊園施設・販売・直営及び博覧会遊戯施設リース・営業参加

株式会社　岡本製作所

代表取締役
岡本典之

〒553　大阪市福島区鷺洲3―6―21
TEL　06（451）6156
FAX　06（451）5530

レジャー産業のパイオニア

株式会社　沖縄ベンダース

代表取締役
仲順利治

〒901―21　沖縄県浦添市宮城2―15―3
TEL　098（878）0123㈹
FAX　098（878）0128

株式会社　カキザキ

代表取締役
柿崎庸三

〒387　長野県更埴市屋代2096
TEL　0262（72）2198
FAX　0262（73）4301

株式会社　カトウ製作所
ユーズ　株式会社

代表取締役社長
加藤イサム

〒157　東京都世田谷区北烏山6―24―13
TEL　03（3307）1221㈹
FAX　03（3307）1244

カナヤ商会

代表者
金谷俊良

〒532　大阪市淀川区東三国2―28―10
TEL　06（395）0272
FAX　06（395）0243

株式会社　カプコン

代表取締役社長
辻本憲三

〒540　大阪市中央区平野町3―1―3
TEL　06（920）3600
FAX　06（920）5100

株式会社　金子製作所

代表取締役
金子浩

〒181　東京都三鷹市下連雀3―34―4
第2にのたかビル
TEL　0422（71）7811㈹
FAX　0422（71）7819

有限会社　カワノ

代表取締役
河野孝志

〒350　埼玉県川越市連雀町29―8
川越中央マンション104
TEL　0492（22）7782
FAX　0492（26）3996

河俣商店

代表
河俣信行

〒654　神戸市須磨区一の谷町3―1―25
TEL　078（734）2634
FAX　078（734）2634

関西カクタス　株式会社

取締役社長
梅原靖三

〒530　大阪市北区角田町1―1東阪急ビル5F
TEL　06（313）4552
FAX　06（361）2886

株式会社　観世

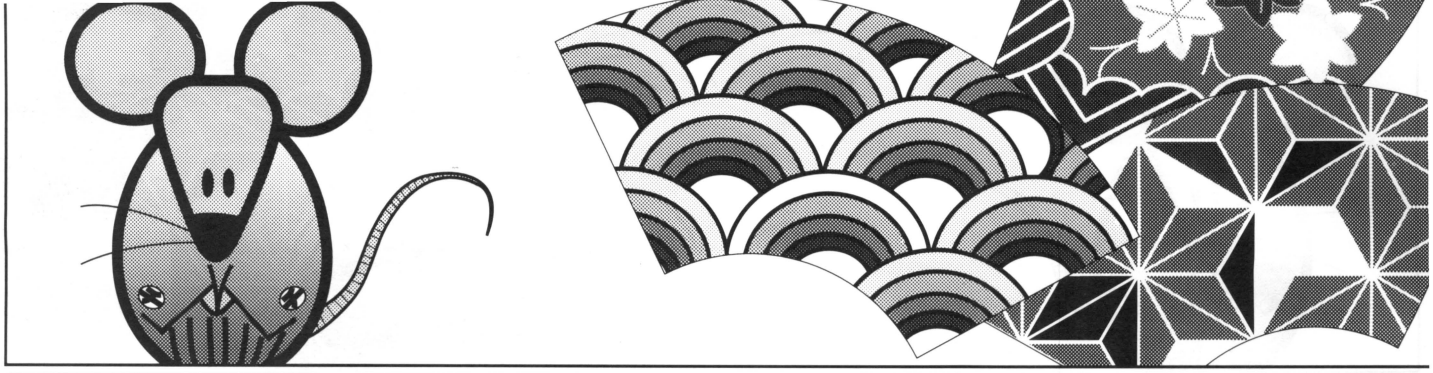
代表取締役
萩野修

〒141　東京都品川区上大崎2―13―45
日興パレスグリーンビュー白金501号
TEL　03（5420）0571㈹
FAX　03（5420）0740

有限会社　九娯貿易

代表取締役
平岩重男

（本　社）〒857―11　長崎県佐世保市白岳町166―11
TEL　0956（33）0210
FAX　0956（33）0299
（東京支店）〒153　東京都目黒区東山2―6―14
TEL　03（3792）1041
FAX　03（3792）1296



株式会社　グッド
代表取締役
伊藤雅博
〒171　東京都豊島区要町3―19―11
レジデンスミヤタ101
TEL　03（3554）4081（代）
FAX　03（3554）4080

栗田技研　株式会社
代表取締役
栗田龍夫
（本社）〒500　岐阜市溝旗2―13（栗田技研ビル1F）
TEL　058（263）3037
FAX　058（263）3038
（工場）〒501―101　岐阜市鏡島72
TEL　058（252）6290
FAX　058（252）6725

株式会社　ケイアンドユウ
代表取締役社長
林　謙二
〒577　東大阪市高井田本通5―1―28
TEL　06（783）6362
FAX　06（783）6347
フリーダイヤル　0120―006362

株式会社　ケイミックジャパン
代表取締役社長　加藤　肇
代表取締役副社長　庄田　隆
〒111　東京都台東区橋場1―2―1
マイカルビル3F
TEL　03（3872）9767
FAX　03（3872）5051

コナミ　株式会社
代表取締役社長
上月景正
〒105　東京都港区虎ノ門4―3―1
TEL　03（3432）5678（代）
FAX　03（3432）5679

株式会社　小林商事
代表取締役
小林俊一
〒670　兵庫県姫路市今宿1819―1
TEL　0792（92）2677
FAX　0792（93）4616

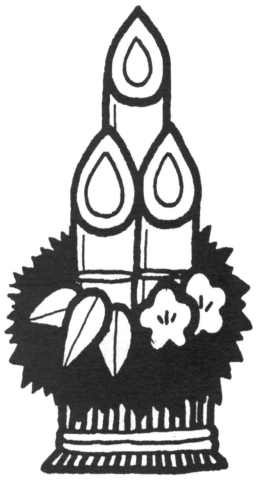
株式会社　こまや
代表取締役
尾上芳郎
〒658　神戸市東灘区魚崎南町6―10―4
TEL　078（412）2121（代）
FAX　078（412）3851

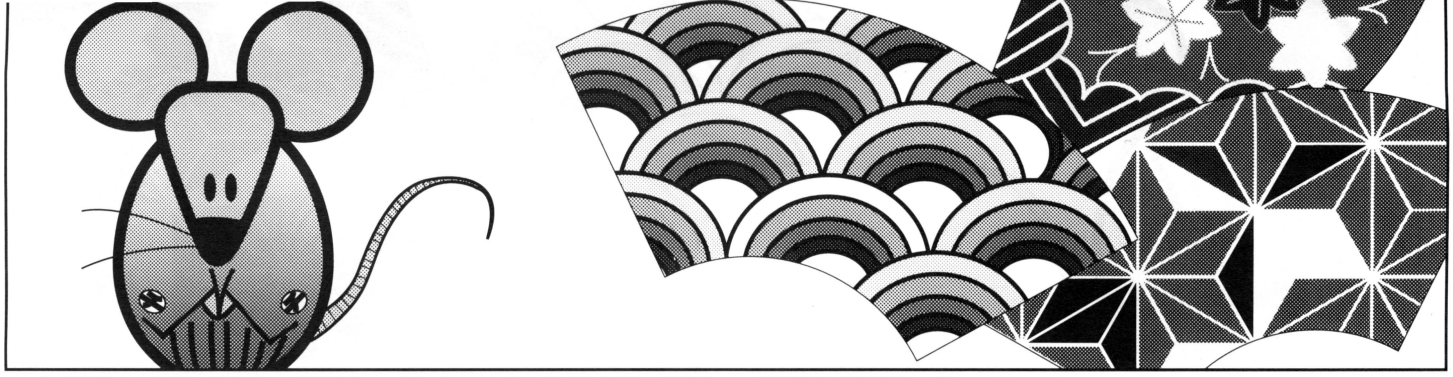
コミットメディア　株式会社
代表取締役社長
前田洋海
〒106　東京都港区六本木7―8―25―501
TEL　03（5410）0251
FAX　03（5410）0252

レジャーシステムプランナー
五洋リース　株式会社
代表取締役社長
西川孝之助
〒160　東京都新宿区西新宿8―15―3
松原ビル2F
TEL　03（3366）4031（代）
FAX　03（3366）4034

有限会社　サトー商事
代表取締役
佐藤孝行
〒533　大阪市東淀川区西淡路1―15―15
TEL　06（324）0051
FAX　06（324）0777

株式会社　彩京
社員一同
〒604　京都市中京区東堀川通御池下ル
三坊堀川町55―1大同ビル5F
TEL　075（223）3618
FAX　075（223）3638





サミー工業　株式会社
代表取締役
里見　治
〒170　東京都豊島区東池袋2－23－2
TEL　03（5950）3760
FAX　03（5950）3761

株式会社　サンエス
伊野　真也
佐崎　伸一
永立　良平
丸兒　寛史
渡辺　真実
松本　昌美
〒540　大阪市中央区上町1－3－10
TEL　06（7655）3411
FAX　06（7655）3366

有限会社　サン・カンパニー
代表取締役
浦上和三
〒215　川崎市麻生区王禅寺7468－1
TEL　044（954）9459（代）
FAX　044（966）8287

株式会社　サンセイブ・エンターテイメント
代表取締役
曽我栄蔵
〒421－01　静岡市桃園町8－17
TEL　054（258）1123
FAX　054（258）0313

有限会社　サンダイ娯楽
代表取締役
宮崎富男
〒350　埼玉県川越市木野目1985－44
TEL　0492（47）3965
FAX　0492（45）7215

株式会社　サンワイズ
代表取締役
松下　清
（本　社）〒181　東京都三鷹市大沢1－9－24
TEL　0422（31）2511（代）
FAX　0422（31）4637
（営業本部）〒180　東京都武蔵野市境南町3－14－4　昇和ビル3F
TEL　0422（31）0091（代）
FAX　0422（31）1091

ゲームの総合パーツメーカー
三和電子　株式会社
代表取締役
齋藤まり子
〒173　東京都板橋区幸町20－15
TEL　03（3959）6611
FAX　03（3955）9208

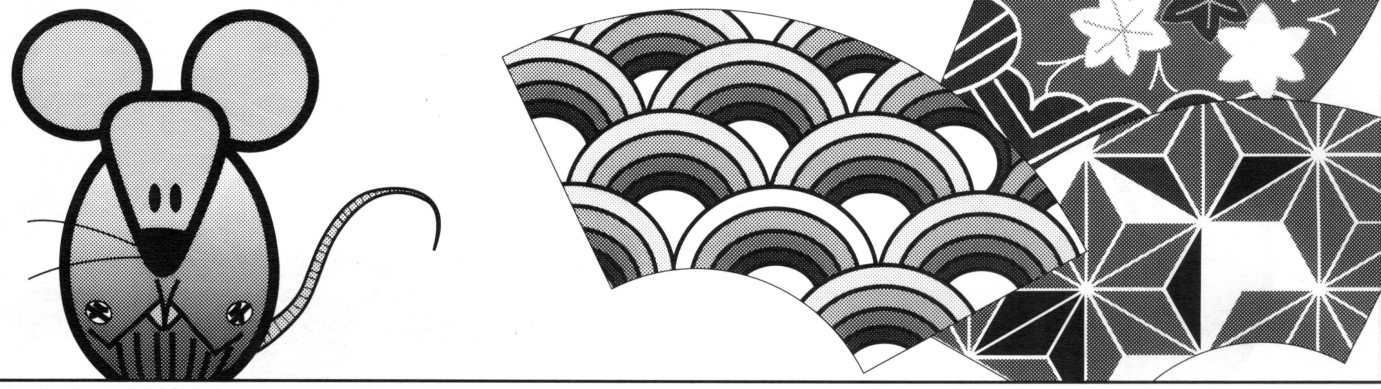
株式会社　ジーエム商事
代表取締役
小倉忠弘
〒143　東京都大田区大森北5－9－13
TEL　03（3766）9331
FAX　03（3766）9398

株式会社　シグマ
代表取締役社長
真鍋勝紀
〒150　東京都渋谷区東3－14－15　MOビル
TEL　03（3486）2841（代）
FAX　03（3466）2849

システムサービス　株式会社
代表取締役
佐藤隼夫
〒171　東京都豊島区池袋2－48－1　信友山の手池袋ビル4F
TEL　03（5951）6600
FAX　03（5951）3449

有限会社　芝商事
代表取締役
國見親生
〒634　奈良県橿原市山之坊町655－12
TEL　07442（5）4009
FAX　07442（2）8946

遊びのメカ
有限会社　清水企画
代表取締役
清水良夫
〒399－46　長野県上伊那郡箕輪町　沢上1273－1
TEL　0265（79）8623
FAX　0265（79）5044



ジャグディーシュ・シロフ　有限会社
代表取締役
ジャグディーシュ・シロフ
〒270　千葉県松戸市六高台3―76
TEL　0473（89）1319
TEL　0473（85）6722
FAX　0473（89）6195
FAX　0473（85）0920

昭和技研工業　有限会社
取締役社長
安部征宏
（本　社）〒365　埼玉県鴻巣市宮地1―1―7
TEL　0485（43）4341（代）
FAX　0485（43）4344
（テクノ）〒365　埼玉県鴻巣市神明3―4―1
TEL　0485（97）2931（代）
FAX　0485（97）2930

株式会社　ジール
代表取締役
加藤博文
〒164　東京都中野区本町1―31―6
マンション中野坂上1103号
TEL　03（5351）2470（代）
FAX　03（5351）2471

新光レジャーサービス
代表
中村一穂
〒849　佐賀市鍋島2―7―6
TEL　0952（32）0312
フリーダイヤル　0120―609050
FAX　0952（33）3098

株式会社　スクラッチ
代表取締役社長
森田友久
（本　社）〒572　大阪府寝屋川市緑町1―2
TEL　0720（38）1013
FAX　0720（38）1015
（東京営業所）〒108　東京都港区高輪3―2―4
明隣堂ビル3F301号
TEL　03（3445）7441
FAX　03（3445）7554

株式会社　スターシップ
代表取締役
古田祐三
〒651―21　神戸市西区宮下1―13―9
TEL　078（925）3759
FAX　078（925）3795

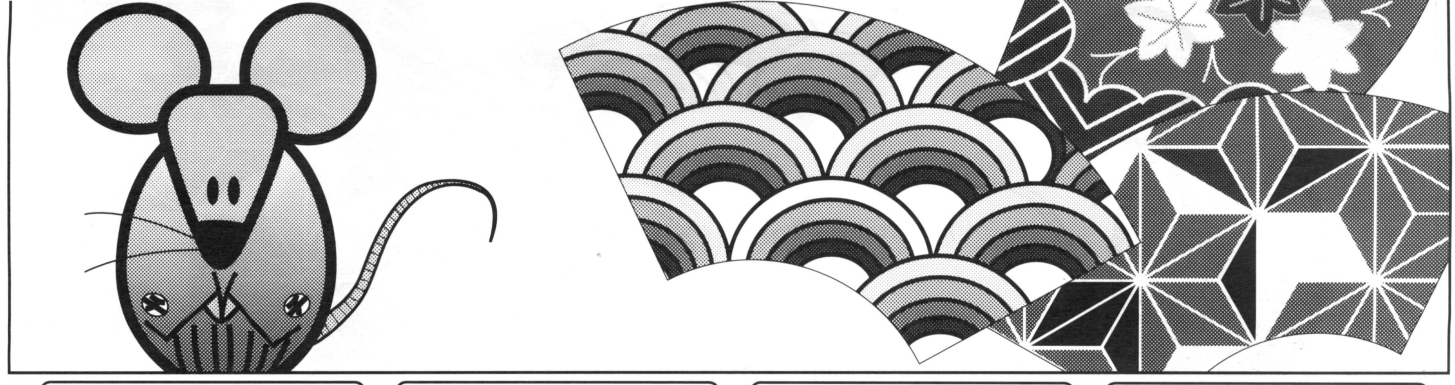
株式会社　セイミツ関西
代表取締役
三田孝
〒533　大阪市東淀川区下新庄3―11―13
TEL　06（326）8681

セイミツ工業　株式会社
代表取締役
松田輝男
〒335　埼玉県戸田市笹目北町12―5
TEL　048（421）5200
FAX　048（421）2433

株式会社　セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長
中山隼雄
〒144　東京都大田区羽田1―2―12
TEL　03（5736）7130
FAX　03（5736）7167

株式会社　セタ
代表取締役
富士本淳
〒144　東京都大田区西蒲田7―35―1
TEL　03（5711）7251
FAX　03（5711）7252

株式会社　セントラル
代表取締役
西沢輝明
〒262　千葉市花見川区千種町169―1
TEL　043（286）4440
FAX　043（286）4441
〒111　東京都台東区浅草橋2―28―6
TEL　03（5820）5952
FAX　03（5820）5953



株式会社　総商
代表取締役
木村雅三
〒444　愛知県岡崎市井田西町17―4
TEL　0564（24）2581（代）
FAX　0564（22）0555

株式会社　ソユー
代表取締役
今野創
〒010　秋田市茨島2―8―26
TEL　0188（24）5111（代）
FAX　0188（63）6717

株式会社　タイガー商事
代表取締役
鈴木民夫
（本社）〒538　大阪市鶴見区今津中1―7―12
TEL　06（962）9425（代）
FAX　06（962）4556
（工場）〒538　大阪市鶴見区中茶屋2―1―10
TEL　06（913）8615

株式会社　タイトー
代表取締役社長
中村紘一
〒102　東京都千代田区平河町2―5―3
TEL　03（3222）4808（大代表）

ビデオスロット・開発メーカー
株式会社　ダイナ
代表取締役
飯田正道
〒547　大阪市平野区背戸口2―14―11
TEL　06（707）1181（代）
FAX　06（707）1919

太東商事　株式会社
代表取締役
山下征士
〒406　山梨県東八代郡石和町四日市場1718
TEL　0552（62）4718
FAX　0552（63）6650

ダイナックス　株式会社
代表取締役
石川晴彦
〒463　愛知県名古屋市守山区八反6―10　NLビル3F
TEL　052（791）0111（代）
FAX　052（791）1515

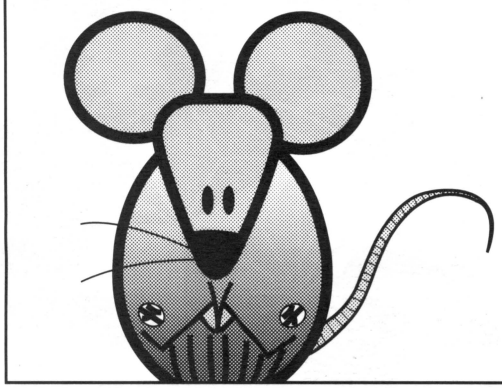
太陽アドバンス　有限会社
代表取締役
田中章雅
〒110　東京都台東区下谷1―10―2
TEL　03（3843）8776（代）
TEL　03（3843）8775
FAX　03（3843）8744

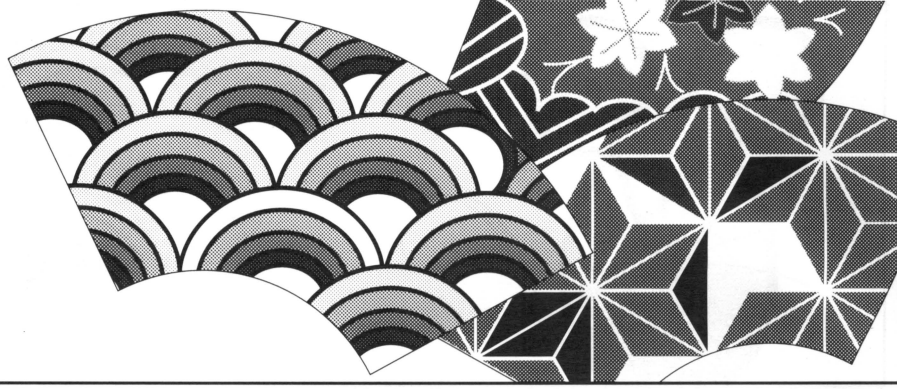
株式会社　高田工業所
代表取締役社長
石井哲之介
〒806　福岡県北九州市八幡西区築地町1―1
TEL　093（632）2631
FAX　093（632）2713

株式会社　タカラアミューズメント
代表取締役会長
佐藤安太
〒114　東京都北区東田端1―7―3　田端フクダビル
TEL　03（3800）9200（大代表）
FAX　03（3800）9205

株式会社　宝商事マーケティング事業部
常務取締役
大野正雄
〒552　大阪市港区磯路2―19―26　アースワークビル内
TEL　0120―209―777
FAX　0120―209―166

タスコ　株式会社
代表取締役
上原義和
〒113　東京都文京区本駒込3―17―2
TEL　03（3827）6741（代）
FAX　03（3827）8206





株式会社　たつみ娯楽
代表取締役社長
入江昭造
〒321－114　栃木県日光市下鉢石町840
TEL　0288（53）3355（代）
FAX　0288（53）0555

中央リース販売　株式会社
有限会社　マスコセントラル
代表取締役
桝本哲夫
〒164　東京都中野区東中野4－5－20
TEL　03（5389）6101（代）
FAX　03（5389）6106

データイースト　株式会社
代表取締役社長
福田哲夫
（本　社）〒167　東京都杉並区荻窪5－11－17
TEL　03（3220）8000（代）
（コインオップ国内販売部）
ダイヤルインTEL　03（3220）8025
FAX　03（3220）8032

有限会社　テクナート
代表取締役
地林薫
〒556　大阪市浪速区日本橋東2－10－13
TEL　06（643）7641（代）
FAX　06（643）7645

テクモ　株式会社
代表取締役社長
柿原彬人
〒102　東京都千代田区九段北4－1－34
TEL　03（3222）7620
FAX　03（3222）7629

株式会社　東部レジャーサービス
代表取締役
舘石重光
〒410　静岡県沼津市上香貫二瀬川町1480
TEL　0559（32）8000（代）
FAX　0559（32）2692

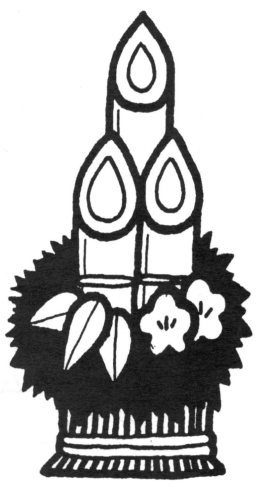
株式会社　テヅカ
代表取締役
手塚明雄
〒663　西宮市高松町16－15
TEL　0798（66）0811（代）
FAX　0798（66）2275

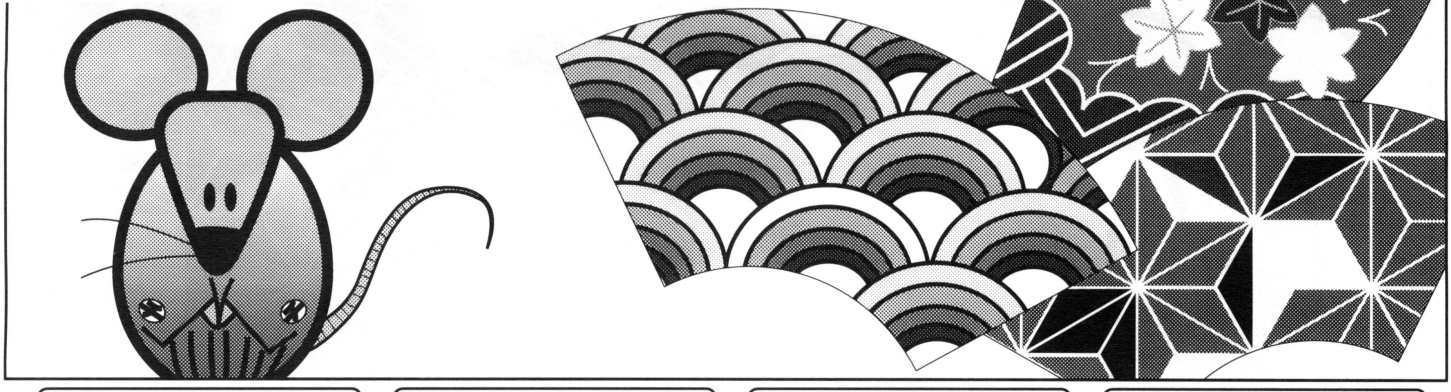
東洋テクトロン　株式会社
取締役社長　安藤克彦
取締役営業部長　遠藤昭康
〒983　宮城県仙台市宮城野区岡田西町3－35
TEL　022（287）2871
FAX　022（287）3040

株式会社　東洋物産
代表取締役
林屋源次郎
〒545　大阪市阿倍野区昭和町1－19－21
TEL　06（628）2136
FAX　06（624）3987

株式会社　トーゴ
代表取締役社長
山田數夫
〒152　東京都目黒区八雲1－5－7
TEL　03（3718）6461（代）
FAX　03（3725）2420

株式会社　トーワジャパン
代表取締役
正岡力
〒164　東京都中野区中央1－35－1　毛利ビル3F・4F
（代　表）TEL　03（5389）1345
（〃）FAX　03（5389）1344
（販売部）TEL　03（5389）1321
（〃）FAX　03（5389）1377





中日本リース　株式会社
代表取締役
早川永一
〒463　名古屋市守山区八反6－10　N・Lビル1F
TEL　052（791）4111（代）
FAX　052（791）4168

ナビスインターナショナル株式会社
ナビス産業　株式会社
代表取締役
吉村恒次郎
〒593　大阪府堺市草部119－3
TEL　0722（72）5933（代）
FAX　0722（72）5934

ナミキ商事　株式会社
代表取締役
笠次宣男
〒144　東京都大田区西糀谷3－3－11　ナミキビル
TEL　03（5705）3431（代）
FAX　03（5705）3435

株式会社　ナムコ
代表取締役会長兼社長
中村雅哉
〒146　東京都大田区矢口2－1－21
TEL　03（3756）2311（大代表）
FAX　03（3756）7608

ニッコー電子　株式会社
代表取締役
池田敏夫
〒721　広島県福山市西深津町6－1－7
TEL　0849（22）8788
FAX　0849（22）8785

株式会社　ニッコウ電子
代表取締役
関口康利
〒132　東京都江戸川区松島2－34－9
TEL　03（3655）5777
FAX　03（5607）6000

株式会社　日光堂
代表取締役
髙城喜三郎
〒550　大阪市西区北堀江3－12－1
TEL　06（533）1121（代）
FAX　06（532）6110

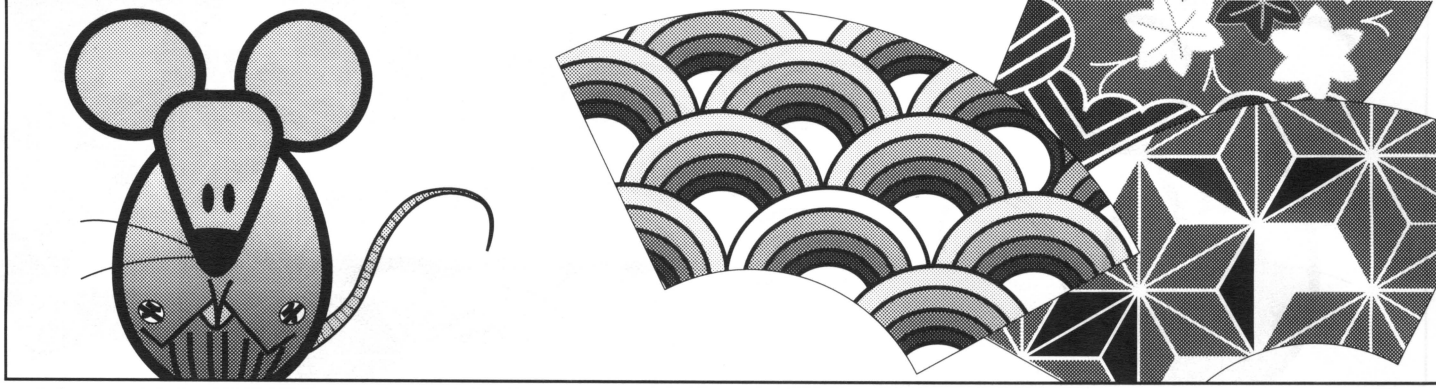
株式会社　日本コンラックス
代表取締役
赤井和幸
〒100　東京都千代田区内幸町2－2－2　富国生命ビル1811
TEL　03（3502）0715
FAX　03（3502）0715

株式会社　日本システム
代表取締役
村上栄司
〒180　東京都武蔵野市吉祥寺東町1－2－3　ボヌール吉祥寺ビル2F
TEL　0422（21）3210（代）
FAX　0422（21）3483

株式会社　日本ビー・エム・シー
代表取締役
大橋幸彦
〒547　大阪市平野区長吉長原3－15－26（代）
TEL　06（790）1368
FAX　06（790）2925

有限会社　ネクスト
代表取締役
西田一郎
〒556　大阪市浪速区日本橋5－2－9
TEL　06（645）0210（代）
FAX　06（644）0040

ハイメックス　株式会社
代表取締役
槇忠則
〒550　大阪市西区南堀江1－5－17
TEL　06（536）1668
FAX　06（536）2204



パラダイス電子　株式会社
代表取締役
金子達夫
〒164　東京都中野区本町3―2―9PSビル
TEL　03（3372）1590
FAX　03（3372）6955

株式会社　パルシステム
代表取締役
神野則男
〒577　東大阪市長田内介2―2
TEL　06（784）9055
FAX　06（784）9050

株式会社　ピーアイシー
代表取締役社長
細井久平
〒563　大阪府池田市神田2―10―23
TEL　0727（54）0808
FAX　0727（51）0022

株式会社　ビスコ
代表取締役　秋山哲雄
（本　社）〒603　京都市北区衣笠東御所ノ内町13番地
TEL　075（464）2676
FAX　075（463）6163
（東京営業所）〒171　東京都豊島区要町3―12―12大宏ビル2F
TEL　03（3554）0121
FAX　03（3554）0150

ビデオシステム　株式会社
代表取締役
古川晃司
〒606　京都市左京区下鴨松ノ木町35―1
TEL　075（723）0358（代）
FAX　075（723）0368

景品類　企画・製造・販売
株式会社　ピーナッツクラブ
代表取締役
吉名基能
〒577　大阪府東大阪市御厨南2―1―33
TEL　06（789）1133（代）
FAX　06（789）2226

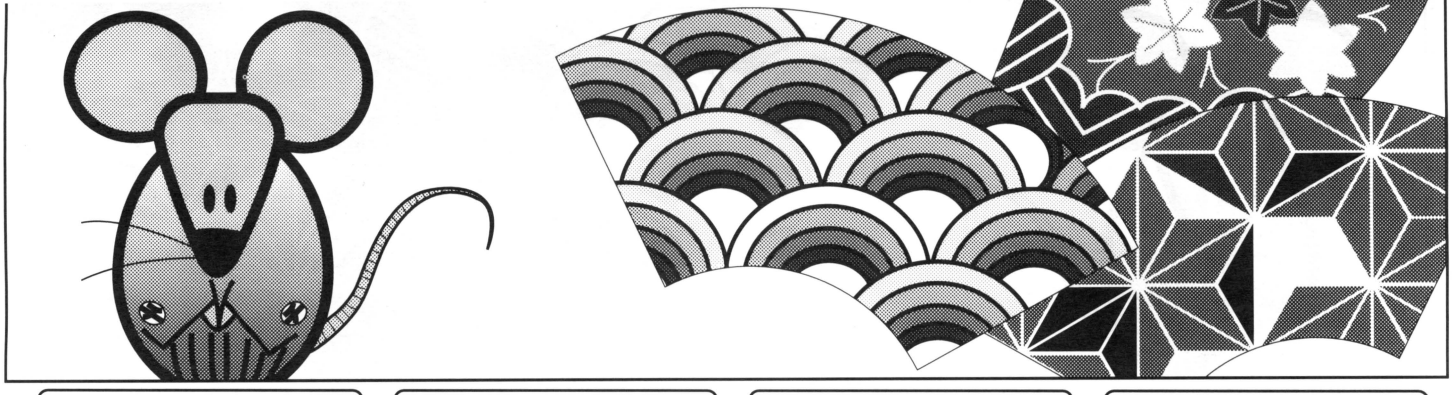
ヒューマン　株式会社
代表取締役社長
鈴木長四郎
〒180　東京都武蔵野市吉祥寺南町4―4―13
TEL　0422（70）7777（代）
FAX　0422（70）7771

ヒルサイドアミューズメント
代表
柴田昌寛
〒231　横浜市中区山手町9―3
TEL　045（681）3110
FAX　045（662）3550

株式会社　フウキ
代表取締役
高橋富貴子
〒615　京都市右京区西院東貝川町5　沢田ビル9F
TEL　075（313）1600
FAX　075（314）3189

富貴商会
代表者
高橋靖和
〒607　京都市山科区西野広見町32―2　リネンビル3F
TEL　075（595）1136（代）
FAX　075（595）1139

株式会社　フェイス
代表取締役
金谷龍坤
〒164　東京都中野区弥生町1―9―7　フェイスビル
TEL　03（3372）7766（大代表）
FAX　03（3372）7855



株式会社　フォーベックス

代表取締役
大山行夫

〒467　名古屋市瑞穂区下坂町2－38
TEL　052（459）1500
FAX　052（459）1577

有限会社　フォーユー

代表取締役　岸本久子
（スタッフ一同）

〒552　大阪市港区市岡元町2－6－15
コータスKN2F－B
TEL　06（584）7700㈹
FAX　06（584）7800

富士電子工業　株式会社

取締役社長
萩森重伸

〒272　千葉県市川市大洲3－15－3
TEL　0473（79）0222
FAX　0473（76）1900

有限会社　プリンス

代表取締役
多幡博

〒533　大阪市東淀川区下新庄3－11－13
TEL　06（323）8804
FAX　06（326）8874

有限会社　ブルーム

代表取締役
桑原和

〒124　東京都葛飾区立石5－15－17
TEL　03（5670）3010
FAX　03（5670）3811

プレビ　株式会社

代表取締役会長兼社長
梶格康

〒317　茨城県日立市弁天町3－1－16
TEL　0294（22）1501㈹
FAX　0294（24）3886

フロンティア産業　株式会社

代表取締役
内河熙

〒177　東京都新宿区西新宿7－2－10
栄立新宿ビル201号
TEL　03（3371）3746
FAX　03（3365）1424

有限会社　ヘッド企画

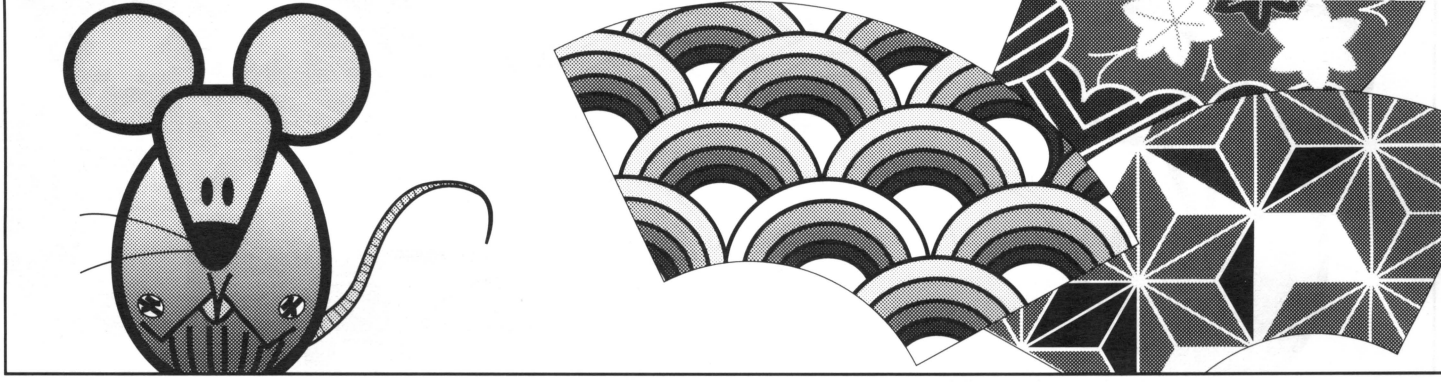
代表取締役
林米男

〒530　大阪市北区松ケ枝町8－2
TEL　06（358）8822㈹
FAX　06（358）7731

ホクセイ　株式会社

代表取締役
高山輝美

〒810　福岡市中央区六本松2－1－11
TEL　092（713）0400
FAX　092（752）0898



有限会社　ボニージャパン

代表取締役
鈴木律子

〒141　東京都品川区大崎3―11―5
ルミネ五反田第二1205
TEL　03（3495）5616
FAX　03（3495）5617

株式会社　ホビーエンタプライズ
ホビー産業　株式会社

代表取締役
鍋島貞男

〒170　東京都豊島区北大塚3―33―5
第9不二ビル101
TEL　03（3949）4881（代）
FAX　03（3949）4973

株式会社　ホープ

取締役社長
小野定良

（本　社）〒211　神奈川県川崎市中原区今井上町50
TEL　044（722）6141（代）
FAX　044（711）2779
（関西営業所）〒618　京都府乙訓郡大山崎町鏡田二
TEL　075（957）5613（代）
FAX　075（957）0313

眞砂工業　株式会社

代表取締役
眞砂幸男

〒270―14　千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
TEL　0471（91）4151
FAX　0471（91）4129

魔法　株式会社

代表取締役
松浦博司

〒651　神戸市中央区葺合町馬止1―10
マジカルビル
TEL　078（261）2790（代）
FAX　078（261）2792

有限会社　三木商事

代表取締役
三木修二

〒143　東京都大田区大森北4―15―14
ダイヤハイツ大森103号
TEL　03（3768）0919（代）
FAX　03（3766）6789

株式会社　ミヤサン

代表取締役
宮田政三

〒950―12　新潟県白根市鷺ノ木新田
字諏訪木島5734番地
TEL　025（377）6968（代）
FAX　025（377）2311

有限会社　ミユキ工芸

代表取締役
村山徳三郎

〒125　東京都葛飾区南水元1―11―7
ダイヤハイツ大森103号
TEL　03（3607）6896（代）
FAX　03（3627）0080

遊戯機械の専門商社
株式会社　名豊商事

代表取締役
高梨政己

〒110　東京都台東区東上野3―12―11
TEL　03（3833）4891（代）
FAX　03（3833）4895

株式会社　メキシコ

代表取締役
吉村真一

〒370　群馬県高崎市小八木町2038―3
TEL　0273（63）9000（代）
FAX　0273（63）3231

メディア商事　株式会社

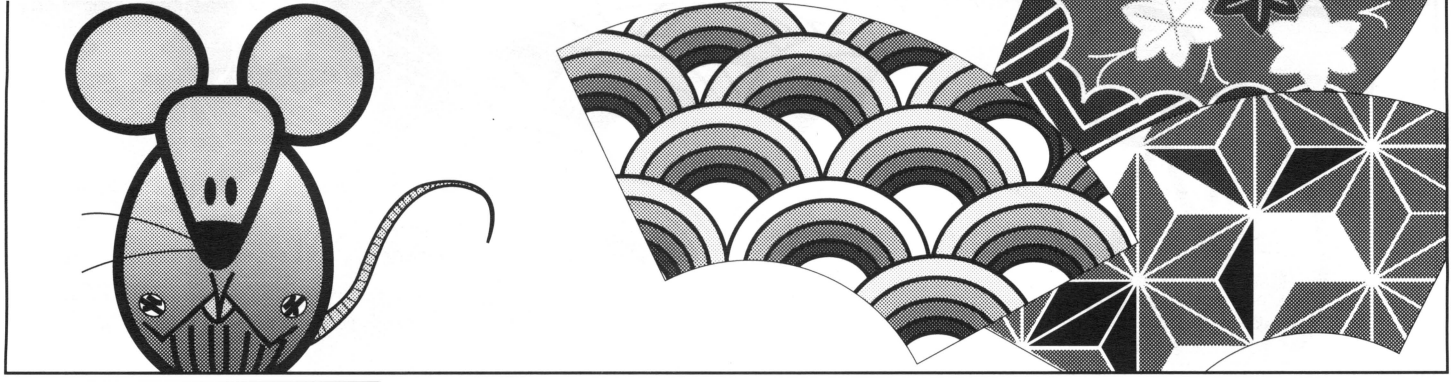
代表取締役
柏信行
社員一同

〒578　東大阪市中新開2―13―35
TEL　0729（64）0717
FAX　0729（64）2059

株式会社　森山商会

代表取締役
森山吉一

〒340　埼玉県八潮市八潮4―28―4
TEL　0489（97）6785
FAX　0489（98）6717



株式会社　友栄
代表取締役
内田　博
〒101　東京都千代田区三崎町3―7―5
TEL　03（3263）9421㈹
FAX　03（3263）9476

株式会社　ユウビス
代表取締役　川楠俊太郎
（本　社）〒577　大阪府東大阪市川俣3―1―35
TEL　06（787）1881㈹
FAX　06（787）1952
（東京営業所）〒110　東京都台東区台東4―27―5
TEL　03（3837）3884
FAX　03（3837）3887
（福岡営業所）〒810　福岡市中央区大名2―3―2
TEL　092（713）1083
FAX　092（771）7223

株式会社　ユウビット
代表取締役社長
川楠俊太郎
〒453　名古屋市中村区椿町16―8
ノノガワ名駅ビル8F
TEL　052（452）2811
FAX　052（452）2261

ユー・エス産業　株式会社
代表取締役
森　莞爾
〒552　大阪市港区港晴4―18―23
TEL　06（574）0993
FAX　06（574）0832

株式会社　ユーテック
代表取締役
田中勇治
〒562　大阪府箕面市西小路3―11―28
TEL　0727（22）0604
FAX　0727（22）0609

株式会社　ユニックス
代表取締役
寺山忠廣
〒559　大阪市住之江区北加賀屋5―8―57
ユニバースビル
TEL　06（682）3458
FAX　06（682）3476

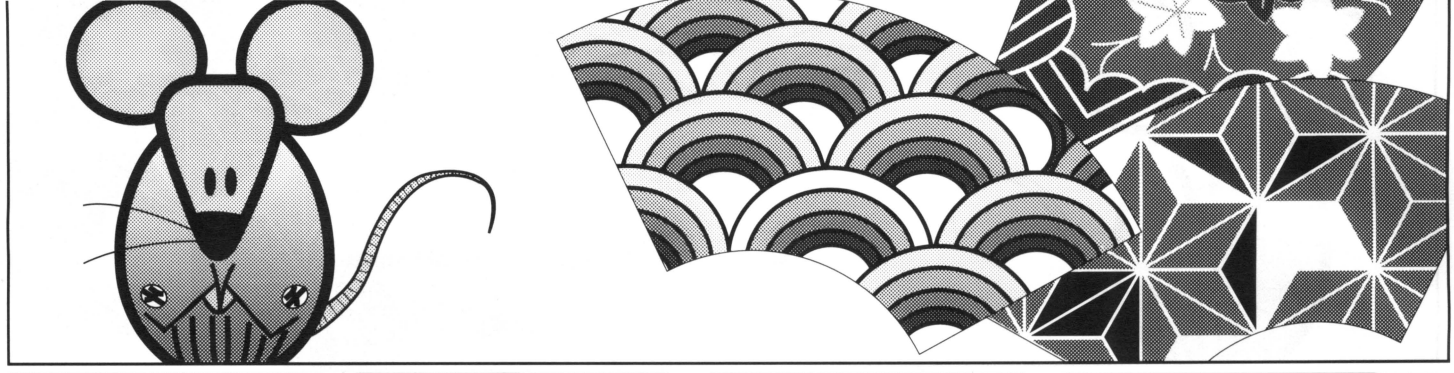
株式会社　ユニバース
代表取締役　寺山和廣
（本　社）〒559　大阪市住之江区北加賀屋5―8―57ユニバースビル
TEL　06（682）3444㈹／FAX　06（681）9770
㈱ユニバース豊橋　〒441　豊橋市北山町5―6
TEL　0532（46）6103／FAX　0532（48）6155
㈱ユニバース米子　〒683　米子市加茂町2―138山本ビル
TEL　0859（35）3660／FAX　0859（35）3757
㈱ユニバース沼津　〒425　沼津市下岡242―10
TEL　0559（22）0167／FAX　0559（22）0167
㈱ユニバース岐阜　〒503―21　不破郡垂井町1280
TEL　0584（22）6587／FAX　0584（22）6587

株式会社　リバーサービス
代表取締役
神宮司憲人
〒830　福岡県久留米市朝妻町6―29
TEL　0942（43）1238
FAX　0942（43）1023

株式会社　ロータスプレス
代表取締役
門脇信一
〒150　東京都渋谷区恵比寿西1―10―6
恵比寿ツインズ7F
TEL　03（3770）2731
FAX　03（3770）2880

各種ゲーム基板・機器の買収、販売
和田商事
代表
和田典夫
〒170　東京都豊島区北大塚1―2―2
TEL　03（3918）6914

社団法人
日本アミューズメントマシン工業協会
会長
中山隼雄
〒105　東京都港区浜松町1―10―11
盛電社ビル6F
TEL　03（3438）2363㈹
FAX　03（3438）2721



全日本遊園施設協会

会長　山田三郎
役員一同

（事務局）〒150　東京都渋谷区渋谷1―10―3
スターフラザ青山1002号室
TEL　03（3498）4767
FAX　03（3498）0544

社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会

会長　入江昭造

〒101　東京都千代田区神田須田町1―4―1
TSI―須田町ビル6F
TEL　03（3253）5671
FAX　03（3253）5688

日本SC遊園協会

会長　内田博
常務理事　宮原久

〒150　東京都渋谷区1―8―3　安田生命ビル9F
TEL　03（3486）6661
FAX　03（3407）8794

日本娯楽機械オペレーター協同組合

理事長　松本昭夫
事務局長　高橋正明

〒144　東京都大田区西蒲田8―2―6
㈱ブレイランド内
TEL　03（3734）3611
FAX　03（3735）5533

日本電動式遊技機工業協同組合

理事長　横内基康

〒110　東京都台東区上野1―15―4
TEL　03（3833）3330（代）
FAX　03（3833）3332

愛媛県アミューズメント施設営業者協会

会長　福嶺巖
副会長　菊池仁志
副会長　佐々木重雄
役員一同

〒790　松山市湊町湊町3―4―6
（ラフリープラザミネマシン内）
TEL　0899（47）0188（手動受信）
FAX　0899（47）0188

茨城県アミューズメント施設営業者協会

会長　大野圭一

〒302　茨城県取手市井野台2―3―49
TEL　0297（73）0005
FAX　0297（73）0004

大阪府アミューズメント施設営業者協会

会長　川楠俊太郎
役員一同

〒541　大阪市中央区久太郎町1―2―16
三星中央別館7階706号室
TEL　06（263）1381
FAX　06（263）1383

岡山県アミューズメント施設営業者協会

会長　松田次雄
会員一同

〒700　岡山市内山下1―3―15（MAS第3ビル内）
TEL　086（232）4133
FAX　086（232）6576

沖縄県アミューズメント施設営業者協会

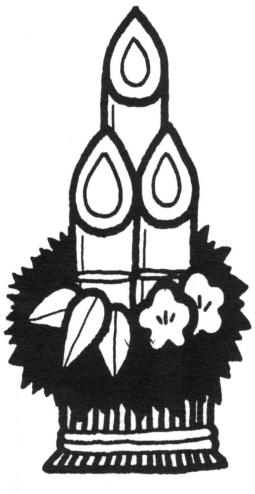
会長　仲順利治

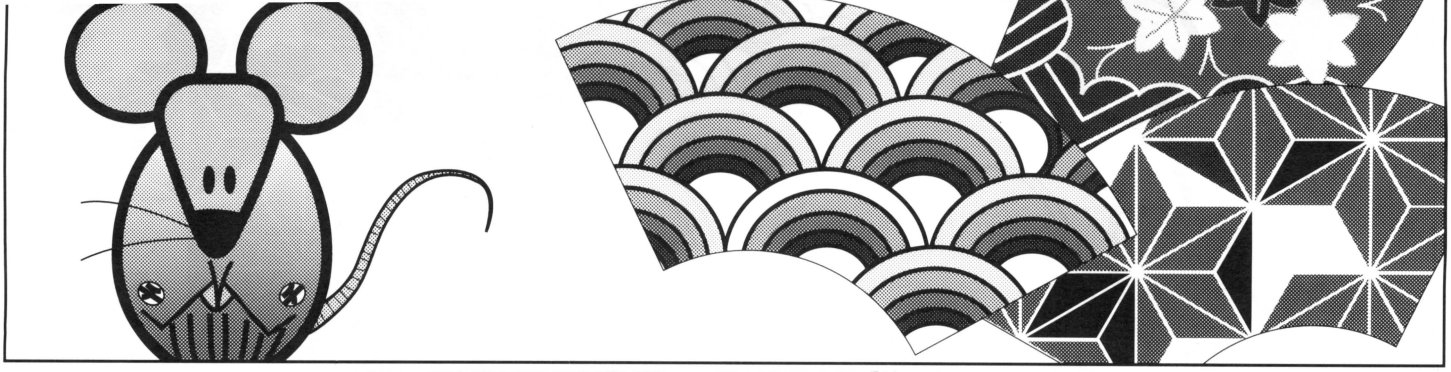
〒901―21　沖縄県浦添市宮城2―15―3
㈱沖縄ベンダース内
TEL　098（878）0127
FAX　098（878）0128

神奈川県アミューズメント施設営業者協同組合

理事長　村山嘉男

〒211　川崎市中原区木月389　住吉名店センター303
TEL　044（411）6088
FAX　044（411）9821





京都府アミューズメント施設営業者協会

会長　吉田勲

役員一同

〒607　京都市山科区日ノ岡鴨土町20（日本科学遊園㈱内）
TEL　075（502）1434
FAX　075（594）4045

静岡県アミューズメント協会

会長　曽我栄蔵

〒421－01　静岡市桃園町8－17　㈱サンセイブ・エンターテイメント内
TEL　054（258）1123
FAX　054（258）0313

東京都アミューズメント施設営業者協会

会長　眞鍋勝紀

〒101　東京都千代田区神田須田町1－4－1　TSI須田町ビル6F
TEL　03（3253）5692
FAX　03（3253）5688

栃木県アミューズメント施設営業者協会

会長　入江昭造

副会長　栗田誠次

副会長　岡田明彦

〒321－14　栃木県日光市下鉢石町840　㈱たつみ娯楽内
TEL　0288（53）3355
FAX　0288（53）0555

長崎県アミューズメント施設営業者協会

会長　島田武

会員一同

〒857－11　長崎県佐世保市白岳町116－11　㈲九娯貿易内
TEL　0956（33）0210
FAX　0956（33）0299

新潟県アミューズメント施設営業者協会

会長　桜井偉久男

〒940　長岡市土合2－3－15　㈲プレイランド内
TEL　0258（32）8061
FAX　0258（37）6755

広島県アミューズメント施設営業者協会

会長　平本将人

〒732　広島市南区比治山本町16－35　広島産業文化センター7F　㈱プロバックス内
TEL　082（252）7428
FAX　082（252）7429

福岡県アミューズメント施設営業者協会

会長　長友隆典

〒813　福岡市東区松島3－20－23（大長商事㈱内）
TEL　092（611）5221
FAX　092（629）2855

三重県アミューズメント施設営業者協会

会長　松本静雄

〒519－04　三重県度会郡玉城町世古345
TEL　0596（22）0568
FAX　0596（27）0755

宮城県アミューズメント施設営業者協会

会長　遠藤昭康

〒983　宮城県仙台市宮城野区岡田西町3－35
TEL　022（287）2871
FAX　022（287）3040

社団法人　韓国映像娯楽物製作者協会

会長　金正律

〒100－452　ソウル特別市中区新堂2洞393－2
TEL　82　2237－2582
FAX　82　2237－2583

「全国カラオケ事業者協会」は、
業界の地位向上を目的に設立された、
日本で唯一の事業者による全国協議機関です。

“先進の技術と信頼のサービス”——カラオケ機器の事なら、信頼の証「全国カラオケ事業者協会」加盟各社へ。

ALL-JAPAN KARAOKE INDUSTRIALIST ASSOCIATION

JKA

全国カラオケ事業者協会

●全国カラオケ事業者協会（略称：JKA）プロフィール

設立：1994年10月

目的：本会は、カラオケ機器の販売及びリースに係わる事業者の経営改善を図り、マルチメディア通信網に対応したカラオケ産業の総合的な秩序の確立と情報化社会の健全な発展に寄与するとともに、国民の文化的生活の増進と公共の福祉の増進に資することを目的とする。

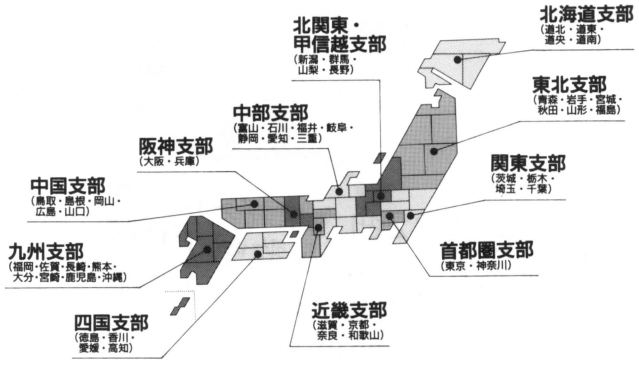
入会資格：○正会員は、カラオケ機器の販売及びカラオケ機器のリース・レンタル事業を主たる業務とする個人又は法人

○協賛会員は、本会の目的に賛同し、本会の事業推進を援助する個人又は法人

会員数：622事業者（組織率60%、1995年6月現在）

会長：毛塚昇之助

◆全国11支部と所轄都道府県



■詳しいお問い合わせは……

全国カラオケ事業者協会・本部事務局

〒141　東京都品川区上大崎2−24−11
目黒西口マンション2号館503号

03-3495-5581

FAX：03-3495-5644

今、ブームのカラオケは、この一冊で、すべてOK!!

月刊 カラオケfan ファン

歌うよろこびを伝えるエンタテインメントマガジン

サイズはA4版

カラオケファンの
関心を集める人気歌手の
最新情報を満載!

カラオケライフに
欠かせない、
バラエティ溢れる
特集記事を掲載!

200ページ以上の
大ボリュームで、
毎月15日発行

表紙には、
現在話題のスターが
登場!

この内容で、
なんと定価600円

最新ヒット22曲＋ナツメロ4曲
の楽譜が、細かい歌唱アドバ
イス付きで掲載されているので、
カラオケの練習にもってこい!

作曲家・三木たかし氏、
伊藤雪彦氏の審査による
誌上カラオケコンテストを、
毎月開催中!

その他、新製品紹介、業界ニュース、お店案内、全国のカラオケサークル情報など、内容盛り沢山! 巷で話題沸騰のカラオケ総合マガジンです。

便利な年間購読システムがお得です!!(お申し込みは郵便局備え付けの振込用紙をご利用下さい。)

●年間購読料:7,200円(送料サービス) ●口座番号:大阪8-11372 ●振込み先:㈱コインジャーナル

詳しいお問い合わせは☎06-354-9891

㈱コインジャーナル・月刊カラオケfan編集部まで

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

月刊ワイン
ジャーナル

購　読　の　お　願　い

「月刊コインジャーナル」年間購読料　　**19,800円**(税込み)

拝啓　かねて弊社発行の**「月刊コインジャーナル」**を御愛読賜わり厚くお礼申し上げます。
小誌は、業界のアップトゥデイトな問題について先進的な特集に取り組み、的確な情報を報道するため常に努力しております。誌面も新しくなり、より充実してまいりました。
改めて小誌の御購読をお願い致しますと共に、誠にお手数ではございますが、最寄りの郵便局より添付の振替用紙にて（送料不要）御送金下さいますようお願い申し上げます。

※下記の購読料は日本国内の料金(海外は別料金)です。

払　込　取　扱　票

02 大阪

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）　00980-1-11372

金額　19800円

加入者名　株式会社コインジャーナル

料金　特殊取扱

通信欄
※
●下記の期間購読を申し込みます。　●新規
平成　年　月号より平成　年　月号まで1年間　●継続
●送本先
氏名(ふりがな)
●職業
〒(　　)　住所(ふりがな)
●TEL

払込人住所氏名
(郵便番号　　)
※
(電話番号　　－　　－　　)

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。(郵政省)

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号　00980-1　通常払込料金加入者負担
右詰めにご記入ください　11372

加入者名　㈱コインジャーナル

金額　19800円

払込人住所氏名
※

料金　(消費税込み)　円

特殊取扱

受付局日附印

今、ブームのカラオケは、この一冊で、すべてOK!!

月刊 カラオケfan ファン

歌うよろこびを伝えるエンタテインメントマガジン

サイズはA4版

カラオケファンの
関心を集める人気歌手の
最新情報を満載!

カラオケライフに
欠かせない、
バラエティ溢れる
特集記事を掲載!

200ページ以上の
大ボリュームで、
毎月15日発行

表紙には、
現在話題のスターが
登場!

この内容で、
なんと定価600円

最新ヒット22曲＋ナツメロ4曲
の楽譜が、細かい歌唱アドバ
イス付きで掲載されているので、
カラオケの練習にもってこい!

作曲家・三木たかし氏、
伊藤雪彦氏の審査による
誌上カラオケコンテストを、
毎月開催中!

その他、新製品紹介、業界ニュース、お店案内、全国のカラオケサークル情報など、内容盛り沢山! 巷で話題沸騰のカラオケ総合マガジンです。

便利な年間購読システムがお得です!!(お申し込みは郵便局備え付けの振込用紙をご利用下さい。)

●年間購読料:7,200円(送料サービス) ●口座番号:00980-1-11372 ●振込み先:㈱コインジャーナル

詳しいお問い合わせは ☎06-354-9891

㈱コインジャーナル・月刊カラオケfan編集部まで

多彩なゲームをフューチャーして登場。
愉しさ、そしてコストパフォーマンス抜群と話題!!

ROYAL CHOICE POKER

ロイヤルチョイスポーカー

ダブルアップゲームも5種類を用意。
プレーヤーが自由に選択出来ます。

5スタッドポーカー2種、ドローポーカー6種、
7スタッドポーカー7種の15種類のポーカーが
1枚のボードで楽しめます。

©1995 EXCELLENT SYSTEM

MIRACLE ミラクル7 セブン

好評発売中

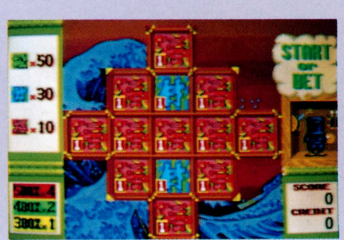
豊富なリーチが
プレイヤーを離さない!
パチンコテイストあふれる
次世代ビデオスロット、
新登場!!

次空を超えた面白さ!

浮世箱

すべてが新鮮! 次世代ビデオスロット参上!
江戸時代を背景に繰り広げられるスロット絵巻!

好評発売中 海外バージョンもあります。

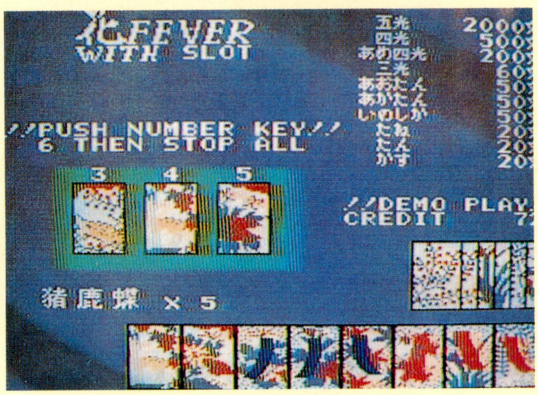


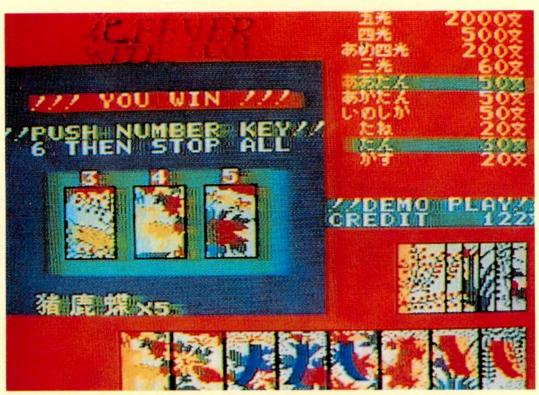
開発元 株式会社エクセレントシステム
〒164 東京都中野区弥生町4-34-8 東京インテックスビル5F TEL 03-5385-6730 FAX 03-5385-6740

遵法営業を厳守の上ご使用ください。

実力の商品をこの価格で揃えました。

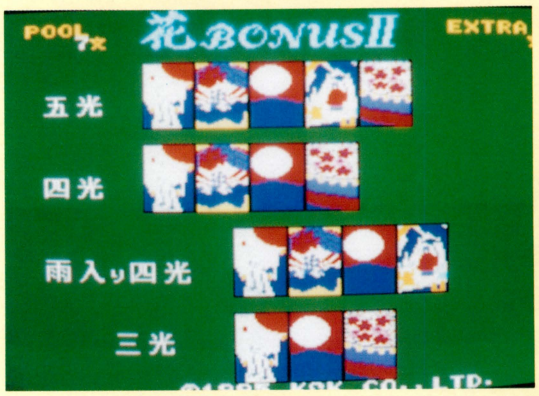
花フィーバー
WITH SLOT

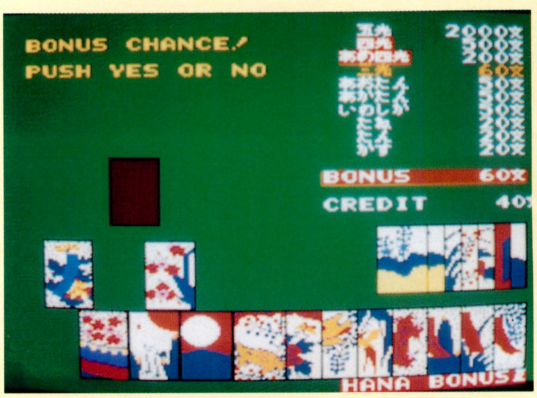




1．三光連チャン
2．猪鹿蝶フィーバー
3．フィーバースロット

花ボーナス
パートⅡ





1．三光、雨四光、四光でボーナス得点
2．ボーナスゲーム
3．POOL＆EXTRA

14吋格安卓上筐体

同じ筐体サイズでも
画面は14吋!!

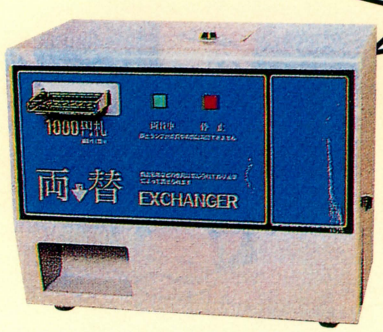
価格破壊
ジャスト
90,000円
の超お買得!!

麻雀・ポーカー・花札・8ライン

H 325× W 350× D 435mm

格安両替機

価格破壊
120,000円



千円　五千円　1万円　五百円玉

百円、五百円玉、メダルの3通りに
チェンジOK！組合せも自由。

H 350× W 420× D 300mm

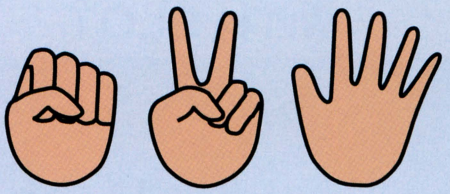
有限会社 ネクスト

〒556　大阪市浪速区日本橋5丁目2－9
TEL（06）645－0210　FAX（06）644－0040
振込み銀行　あさひ銀行　大阪恵美須支店　当座　503066　有限会社ネクスト

KOKORO CORPORATION

新発売

超ミニサイズ 卓上ゲーム機 登場!!



おとなのジャンケンゲーム
フィーバーチャンス(333、777)で一気に百両

こんなお店に最適

- ●カラオケパブ
- ●スナック
- ●ラウンジ
- ●喫茶店
- ●居酒屋
- ●麻雀店
- ●カラオケハウス
- ●ファッションホテル
- ●焼肉店
- ●お好焼店
- ●ラーメン屋
- ●各種食堂

ボディは小さく 売上ビッグな コンパクトゲーム機

製品名

女剣士いざ勝負

- ■女剣士がいろいろな声でプレーヤーと勝負します。
- ■どんな小さな場所にも置くことができます。
- ■幅35cm×奥行26cm×高さ29cm

※記載された内容は、改良のため予告なく変更することがありますのでご了承ください。

※「女剣士いざ勝負」はココロ㈱のオリジナル製品です。

※遵法営業を厳守し、ご使用ください。

製造元 ココロ株式会社

〒658　神戸市東灘区青木5丁目11番8号
お問い合わせ：078−451−0022(代表)
078−451−8884 FAX

好評発売中!!

LUCKY FRUITS

ラッキー フルーツ

Super9

EAGLE CO.LTD

©EAGLE CO., LTD.

オペレーターに朗報!
OP価格29万8000円の
低価格を実現!!

世界最小メカ9リール登場!

別売品:サイドボックス

(W)415mm×(H)375mm×(D)480mm
電取番号 ▽91-51445　重量：約32kg

アルタが放つニュータイプ8ライン新登場!!

JINGLE BELL

ジングルベル

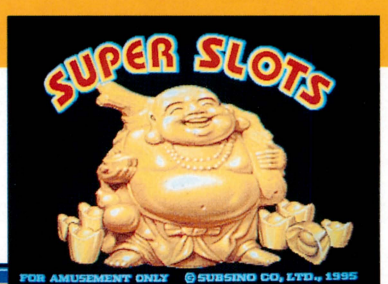
●メイン画面

●フィーバー画面

日本総発売元：㈱アルタ

SUPER SLOTS

スーパースロット



日本総発売元：㈱アルタ

㈱シグマ許諾済

総販売元

株式会社アルタ

〒168　東京都杉並区久我山 2−1−2
TEL 03-5346-2331㈹　FAX 03-5346-2282

ALTA CO.,LTD

遵法営業を厳守して御使用ください。

MAJOR JOKER

メジャージョーカー

ニューバージョンタイプ登場！

ゲーム内容は更に奥深く、展開は幾パターンも秘めています。

8ラインサブボード

一発逆転スロット

スリー7 II

☆ラインチャンス

8点ベット以上でゲームを行なうとＤＯＵＢＬＥ印が表示され、ＤＯＵＢＬＥ印が表示された所のラインの配当は2～5倍になります。

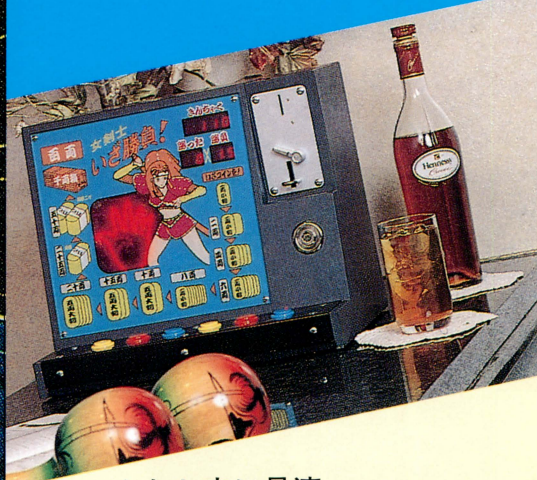
☆ターボチャンス

8点ベット以上の時、各ラインに7、3、2、1BARが並ぶとフリーゲームが数回できます。

（ターボ）

ターボ中、役がある場合に7又はベルの数に応じて得点が得られクレジットに加算されます。

おとなのジャンケンゲーム



こんなお店に最適

- ★カラオケパブ
- ★カラオケハウス
- ★スナック
- ★食堂
- ★喫茶店
- ★お好焼店
- ★居酒屋
- ★ファッションホテル
- ★ラーメン店
- ★焼肉店
- ★麻雀店

H29×W35×D26（cm）

新発売

パチスロタイプ

Rushing Bells™

ラッシングベル

株式会社　パルシステム

〒577 大阪府東大阪市長田内介2－2

楽遊技機総合商社 ＳＹＳＴＥＭ ☎06（784）9055　ＦＡＸ06（784）9050

営業時間　AM10:00～PM6:30 第1・第2・第3土曜日は定休日です。

振込銀行　東海銀行　東大阪支店
（普）１０８３０３９
（株）パルシステム

トニックパートⅡ

新発売

更にエキサイティング！更にパワーアップ！画面も新しくグレードアップしました。
バージョンアップしたトニックパートⅡ、自信満々の新発売です。

パートⅠより改造ＯＫ！

DREAM CARD

ドリームカード

①ニュービジネスだからビジネスチャンス！
②ロケーションを選びません。
③新しいロケ開拓に最適。ロケ拡大の切札！
④パンチボードがカードに。スピードくじの魅力！
⑤クイズボックスの後任は《ドリームカード》にお任せ！

H510　W160　D245(mm)

Pal 株式会社　パルシステム
〒577 大阪府東大阪市長田内介２－２
娯楽遊技機総合商社 ＳＹＳＴＥＭ ☎０６（７８４）９０５５　ＦＡＸ０６（７８４）９０５０

営業時間　AM10:00～PM6:30
第1・第2・第3土曜日は定休日です。

振込銀行　東海銀行　東大阪支
（普）１０８３０３
（株）パルシステム

©1995 NAKANIHON® NAGOYA JAPAN.
©陳淑芬・尖端出版・他

あなただけを見つめていたい。

麻雀
プラトニックラブ

Patonic Love™

※製品は改良のため予告なく変更する場合がございます。

開発元：

©1995 DYNAX INC. NAGOYA JAPAN.

新発売!!

ゲーム画面

プレイ中は常に女の子を表示し、さらに音声までも入る、まるでコミュニケーションをするかのごとく仮想現実の世界に引き込む。

セカンドゲーム

全く新しい発想。モトクロス、１００m競走、カーレースなど、一つ一つでもメインゲームになるぐらい贅沢な作りになっています。

麻雀 SUPER 大中華圏

麻雀でコミュニケーション!

ODDS画面

- 麻雀ハーネス
- メインボード
- コインプール
- クレジットタイマー

SPECS

花札 華五光 番外編

堂々登場!

華五光 SPEC

MAIN BORD
MEDAL TYPE
華札·麻雀·花六パネル
JAMMAハーネス対応

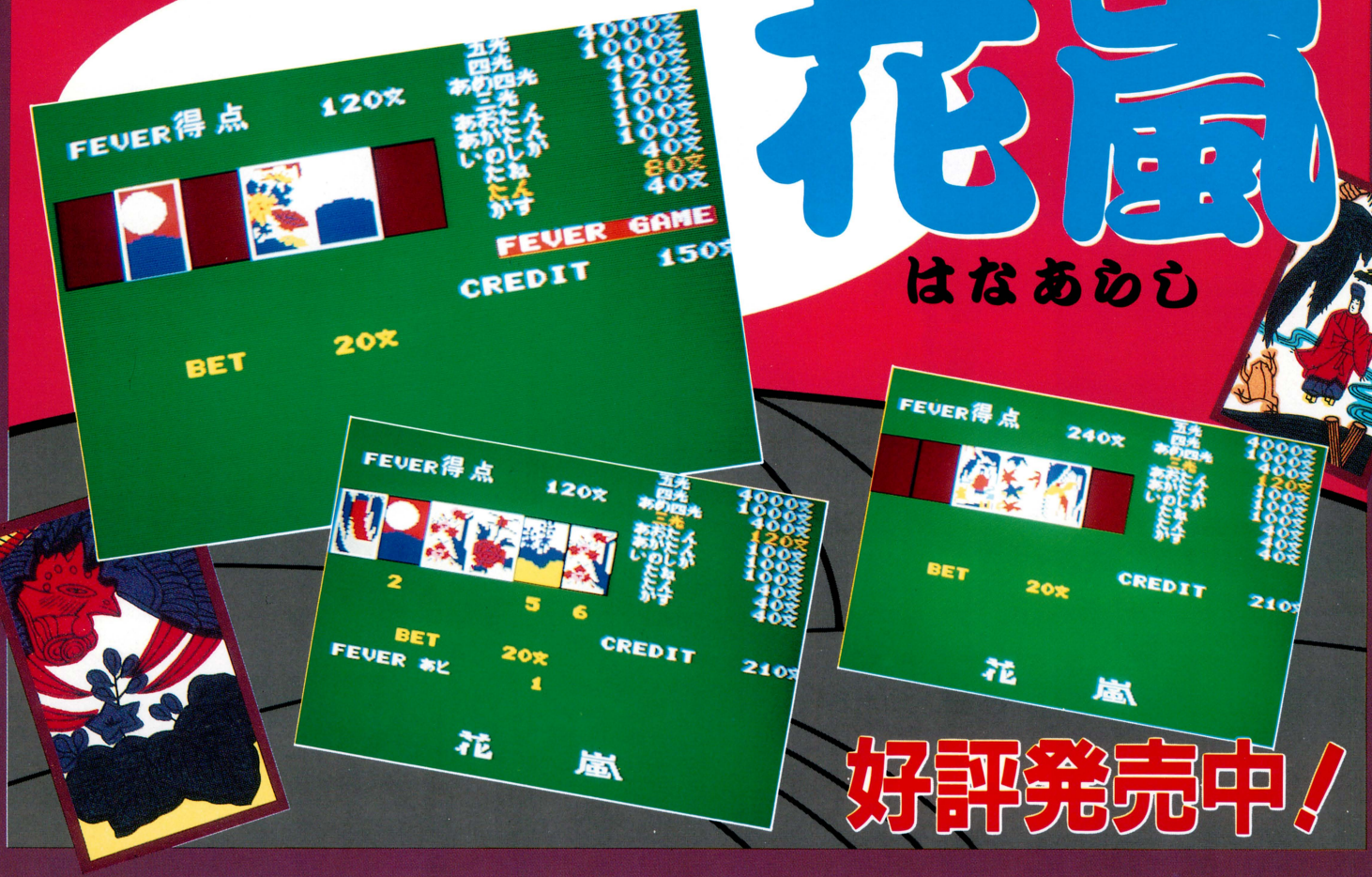
※製品は改良のため予告なく変更する場合がございます。

開発元：VIDEO COMPUTER SYSTEM DYNAX DYNAX INC.

イタズラ防止機能付

花嵐

はなあらし



好評発売中！

Super 9

スーパー ナイン

9リールのオールメカニック！
8ラインと遊び方同じ!!

H375×W415×D480㎜
〒91-51445
重量：約32kg

※ビデオや液晶ではありません。

コンパクトな両替機などに最適な識別機！

720ABと同一サイズ

H132×
W 62×
D144㎜

遵法営業を厳守しご使用ください。

AS 有限会社 朝日物産

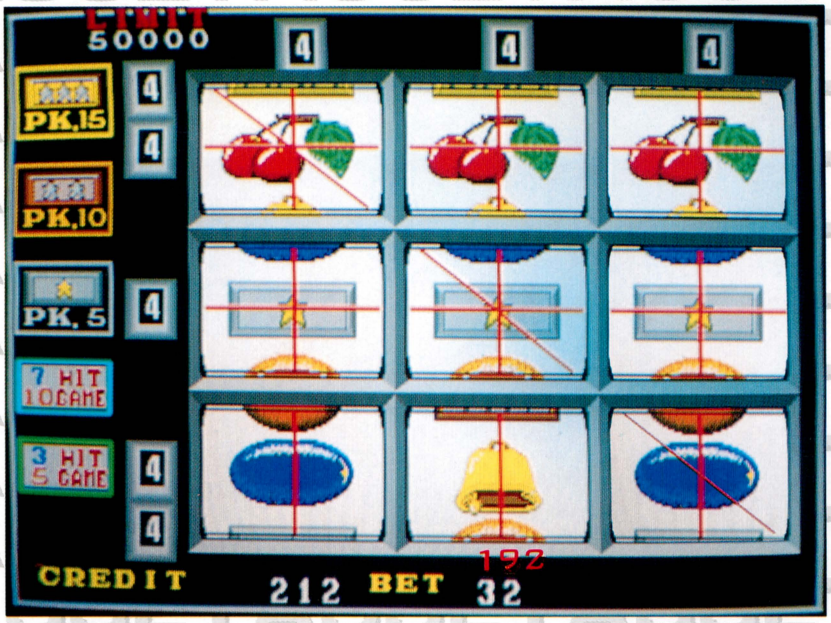
〒535 大阪市旭区新森7－4－32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659 ㈲朝日物産

ASSET

アセット

エキサイティング
スーパーゲーム

よく当たるから
面白い、ヤメられない



☆ PKが5ゲーム　☆☆ PKが10ゲーム　☆☆☆ PKが15ゲーム

役が出来た時のＢＥＴ数でゲーム楽しめます。

ポーカーを知らない方にでもゲームが楽しめます。
（オートホールド機能）

3または7の3カード
フルハウス・4カードの
役の時TWIN SLOTが
楽しめます。

タイマー機能（DIP4段階）
ソレノイド払出（DIP4段階）
ホッパー機能
オールSTOP
オート機能（オールテイク／ダブルアップ）
オートホールド（有・無）

遵法営業を厳守しご使用ください。

AS 有限会社 朝日物産

〒535 大阪市旭区新森７－４－32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先　相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659 ㈲朝日物産

実績のメカニズム❖信頼と技術のふれあい

●テーブルTVタイプ、アップライトタイプに最適●あらゆる不正使用に対する防御機構を装備●不良硬貨問題を一挙に解決！

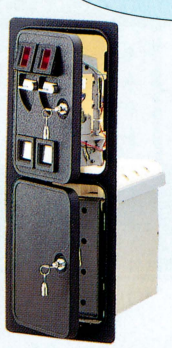
「ドリームファクトリー」協力：㈱テンレジャーサービス

メダル貸/両替機

AC-1000T

1000円紙幣、500円・100円硬貨が使える、メダル貸し・両替の兼用機。5つの60φ大型セレクトボタンに簡単に払出し設定可能。タイマー式回収機能など使いやすい機構を内蔵しメンテナンスも簡単です。パネルのOEM制作を承ります。

コイン ドア



DLD-WD

（キャッシュボックスを装備したコインドア）

両ドアには強靱なアルミダイカストを採用し三点カムロック方式を採用することにより高度な防犯性・安全性をさらに向上しました。100円硬貨で3,000枚以上の大容量の金庫は運搬しやすい様に把手を装備。

DLD-WDカラードア

7色の標準色の他、筐体に合わせて色合せ塗装もできます。塗装は表面ツヤ有り、シボ付も可能。

コインホッパー

DH-750/U1

（エスカレーター付）

ラスベガスカジノでも使われている各径コイン（21φ～38φ）専用コインホッパー。

WH-2

（エスカレーター付）

従来の、高速払出しを可能にしたコンパクトタイプのホッパーにエスカレーターをつけたモデル。筐体内部の小スペースに設置でき、コインリフトを実現。

コインセレクター

AD-922E

（2ウェイ電子セレクター）

500円コインサイズ迄の、あらゆるコイン、メダルに対応可能な高選別、低価格を実現した3.5インチ型2way電子セレクターです。

謹　告

当社のコインセレクター等、その全製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

お客様各位

弊社製品は1台からでもご注文を承ります。ご注文、お問合わせは営業部までお気軽にご連絡下さい。

信頼と技術のふれあい

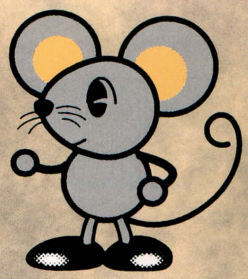
AsahiSeiko CO.,LTD. 旭精工株式会社

本社・本社営業部●〒107 東京都港区南青山2-24-15

TEL.03-3401-6181 FAX.03-3408-7420 ■詳細はカタログをご請求下さい。

JALECO

謹賀新年



本年もご支援、ご愛顧の程宜しくお願い申し上げます。

SPACE FIGHTER™

スペース ファイター

近日発売！

WARNING!

UFO接近中、
全員戦闘配置につけ!!

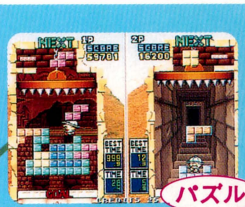
- あのなつかしのTV シューティングが新登場・・・!!
  こ〜んなシューティングもありでしょ！
- 高得点をだすと、おまけ（150φのカプセル）がもらえる!!

仕様
使用電源／AC100V（50/60Hz）
外径寸法／（H）1,785（W）1,760（D）762

NOW ON SALE！

全国で

テトリスト、続々増殖中!!



パズル

ジャレコ マザーボードシステム32
MEGA SYSTEM32 第7弾

32ビットならではのハイクオリティグラフィック

VS

選べる！遊べる！
3つのモード

TETRIS PLUS

ノーマル

TETRIS TM TM and ©1987, Elorg.All Rights Reserved. TETRIS licensed to Bullet-Proof Software Inc. ©1990,Bullet-Proof Software Inc. All Rights Reserved. Sublicensed to JALECO LTD. Original concept by Alexey Pajitnov.

※改良のため仕様、デザインを予告なく変更することがあります。 ※当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。 ©1996 JALECO LTD. All rights reserved

株式会社 ジャレコ
（本社）〒158東京都世田谷区用賀 2 - 19 - 7 TEL.03-3708-4810（直通） FAX.03 - 3708 - 4822 （九州）〒879-01 大分県中津市大字植野字小見野486 TEL.0979-32-8711（代表） FAX.0979 - 32 - 2527
（大阪）〒564大阪府吹田市垂水町 3 - 18 - 33 TEL.06-385-5100（代表）FAX.06 - 385 - 0868 （サービスセンター）〒158東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL.03-3420-2271（代表） FAX.03 - 3420 - 2280

namco

システム11
第3弾!!

今度の高インカム
武器格闘ゲームはこれだ!

SOUL EDGE™

ソウルエッジ

斬新な
ゲームシステム!!

大迫力の
格闘シーンの連続

ビジュアル、サウンド、演出のすべてのパワーを結集!!

近日、堂々発売!!

NEWオフロード・レーシングゲーム

DIRT DASH™

ダートダッシュ

5つのステージを
駆け抜けろ!

謹賀新年

本年もよろしくお願い申し上げます

平成八年元旦

ペダルアクション
ガンシューティング

TIME CRISIS™

タイムクライシス

デッドゾーンに
踏み込め!

本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部（東京）〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(3756)2311(大代)
（札幌）〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2　TEL 011(822)5002(代)
（名古屋）〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27　TEL 052(933)6305(代)
販売二部（大阪）〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511(代)
（福岡）〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24　TEL 092(474)5605(代)

©1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。